SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY • COIN-OP

MEGA CONSOLE

NUMERO 27
ANNO 3
GIUGNO 1996
L. 6.000
FRS 9.00
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE COMMA 26 ART. 2 LEGGE 549/95 MILANO



Sega e Nintendo alla ribalta!

NIGHTS

Le mille e una notte della Sega!

MEGA ANTEPRIMA



QUEEN computer MAGAZINE
la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!
con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...
MEGA DRIVE
99 900
109 900
69 900
119 900
59 900
119 900
99 900
69 900
109 900
99 900
109 900
SATURN
109 900
109 900
109 900
109 900
109 900
QUEEN computer MAIL SERVICE
software & games
LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN
L.go Turati, 49 - TORINO
telefono 011-3180700 fax 011-3199158
aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30
GAME GEAR
49 900
69 900
59 900
39 900
39 900
SUPER NINTENDO
119 900
129 900
129 900
139 900
129 900
119 900
129 900
119 900
119 900
129 900
159 900
il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE
di LARGO TURATI, 49 - TORINO
telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158
VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI
MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation
TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI
GAME BOY
59 900
39 900
69 900
69 900
59 900
69 900
59 900
59 900
ORDINARE è FACILE
TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)
FAX 011-31.99.158
POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT




MEGA CONSOLE

N. 27 Giugno 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci.

Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano Marino Corti, Veruska Rugginenti.

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale:
Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) -

Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI) - Tel. 02/66528333 Fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arretrato: L. 12.000
Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore alle 45%
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.

EDITORIALE

UN NUOVO INIZIO



"Un mattino verso le dieci un pungo immenso comparve nel cielo sopra la città; si aprì poi lentamente ad artiglio e così rimase immobile come un immenso baldacchino della malora. Sembrava di pietra e non era di pietra, sembrava di carne e non era,di carne, pareva anche fatto di nuvola, ma nuvola non era. Era Dio; e la fine del mondo."

(Dino Buzzati)

Il mondo è cambiato, o almeno così dicono. Un intervento divino ha dissolto l'*Ombra dello Scorpione*. **MEGA Console** diventa una rivista "trasversale". Non verticale-monotematica, non orizzontale-generalista, badate bene. Trasversale, per dirla con Renato Manheimer.
A partire da questo numero, la vostra testata preferita affianca Nintendo a Sega.
Se fino a oggi MEGA Console è stata la fonte primaria di informazione Sega in Italia, il nostro obiettivo è diventare il vostro punto di riferimento anche per ciò che concerne i videogiochi Nintendo. Né più né meno.
Di fatto, offriremo nuovi contenuti mantenendo inalterato lo stile che ha fatto di **MEGA Console** una guida indispensabile al divertimento interattivo di fine millennio, per usare una formula ridondante di quelle che fanno *molto chic*, per citare il filosofo Pezzali.
Al di là degli slogan, l'unico "luogo" che ci "accomuna" alle altre riviste in circolazione è l'edicola. **Non fatevi prendere a pesci in faccia: abbiamo cambiato la sostanza anziché limitarci a modificare la forma.**
I risultati li giudicherete voi.
Il declino inarrestabile dei sedici bit ha lasciato ai 32 e - tra poco - ai 64-bit, il compito di (video)giocarsi la partita decisiva. Sega Saturn, da una parte e Nintendo 64, dall'altra, si contendono la torta. **MEGA Console**, giudice imparziale, seguirà l'appassionante sfida proponendo anteprime e recensioni esclusive dei migliori videogiochi per questi due sistemi ludici, mentre **Super PlayStation Console** tratterà esclusivamente Sony PlayStation.



Al fine di garantire un'informazione aggiornata ed affidabile, **MEGA Console** pubblicherà, in esclusiva assoluta per l'Italia, contributi mensili tratti da *Mean Machines Sega* e *Nintendo Magazine System*, le riviste 100% Sega e 100% Nintendo più vendute in Inghilterra, che si aggiungono ai nostri servizi speciali e alle recensioni più affidabili nel panorama editoriale italiano.
Detto in altri termini: quello che leggete su MEGA Console non lo trovate altrove.
Salutiamo calorosamente i nuovi lettori e rinnoviamo l'intesa con tutti coloro che ci hanno seguito fino a oggi. **MEGA Console** è una testata che cresce e si evolve. Praticamente siamo arrivati alla versione 2.0. Il nuovo sistema operativo aspetta solo di essere collaudato.
Sappiamo che siete esigenti e faremo il possibile per soddisfare il vostro bisogno di un'informazione completa, ma soprattutto onesta, imparziale, indipendente.

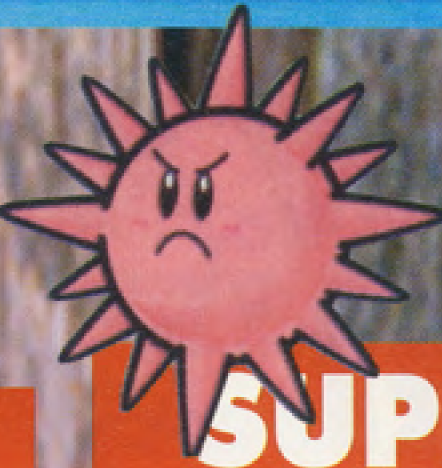
Buona lettura,

la redazione di **MEGA Console**



MEGA Console.
La prima e unica testata italiana dedicata ESCLUSIVAMENTE a Sega e Nintendo.

SOMMARIO




RUBRICHE

GAME BOY



SATURN



SUPER NES

MEGA DRIVE

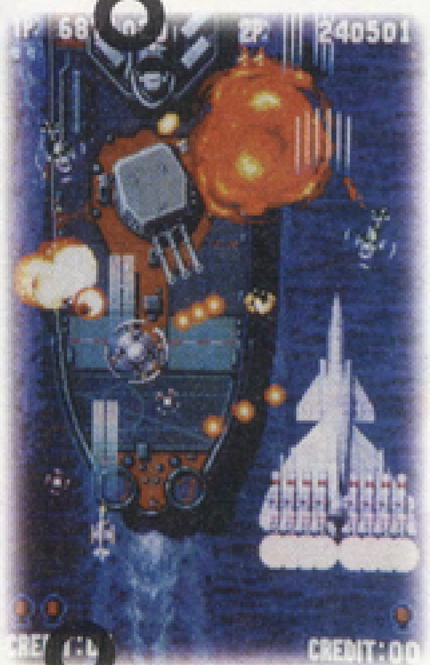
ISTRUZIONI PER L'(AB)USO

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutte le gentili lettrici e a tutti i cortesi lettori come fare per avere informazioni di qualsiasi tipo (o quasi) da parte della munifica redazione di **Mega Console**. Se desiderate avere delucidazioni, chiarimenti o precisazioni sulle uscite di giochi, console, periferiche e simili potete telefonare tutti i mercoledì, dalle 15 alle 17, al numero 02/66528... Hei! Un momento! Dalla regia mi stanno facendo segno che il nostro numero è cambiato... Davvero ragazzi? Dite sul serio? Ok, allora gente cuccatevi il nuovo "code" per entrare direttamente in contatto con noi. Siete pronti? Bella lì! Allora: **02/66528333**. Capito? Quindi evitate di comporre il vecchio numero perché tanto vi risponderebbe la panetteria qui sotto che, al massimo, potrebbe darvi l'orario di uscita delle michette dal forno ma nulla più! Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Mega Drive, Saturn, Super Nes e Game Boy... Beh, allora il numero di telefono da digitare è sempre lo stesso (per chi non avesse voglia di andarselo a rileggere sopra ribadiamo il concetto: **02/66528333**) ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare per poter interagire con noi sono SOLO quelli che trovate qui sopra, e non per cattiveria nostra, ma perché Fabio (il nostro addetto telefonico di fiducia) è presente in redazioni SOLO ED ESCLUSIVAMENTE nei giorni e negli orari sopra citati. Quindi evitate di tempestarci di telefonate il giorno di Natale per sapere che cosa ci ha portato Babbo Natale anche perché saremo tutti troppo occupati ad ingozzarci di zampone con le lenticchie per poter rispondere in maniera esaustiva alla cornetta!

MET











< GLi SpeCIALiStI!



DISPONIBILE

NINTENDO

ULTRA 64





ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

IT'S THE END OF THE WORLD AS WE KNOW IT

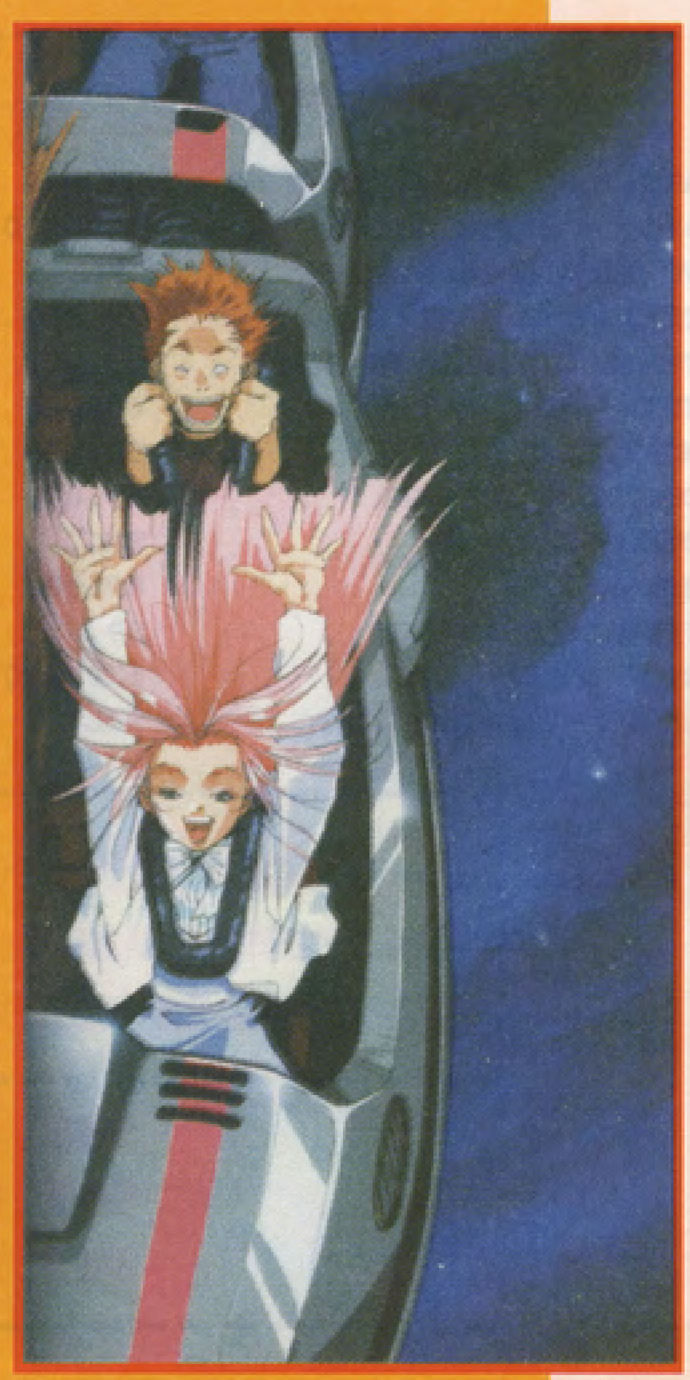
Cari lettori,
vorrei sottoporre al vaglio della vostra attenzione alcuni fatti importanti che hanno segnato le ultime settimane. Si tratta, a mio avviso di tre segnali trasparenti che rimandano all'imminente *armageddon*. Gongolatevi pure con il vostro Pentium 666Mhz finché potete...

1) L'idea che il mercato videoludico sia sull'orlo di una crisi e che solo la venuta di un Messia possa salvarci dallo scacco è tornata prepotentemente alla ribalta. Dopo la drammatica conferenza di Yamauchi incentrata sul tema *"O Nintendo 64 o la fine dei videogames"*, anche Nolan *"Pong"* Bushnell, ha annunciato la sua discesa in campo per scongiurare un deleterio collasso del sistema. Considerato da molti il fondatore dell'industria videoludica così come la conosciamo oggi, Bushnell intende produrre una serie di coin-op "autenticamente divertenti", come lo erano cioè nei primi anni Ottanta, senza per questo dover rinunciare a sfruttare gli ultimi ritrovati in campo tecnologico. Con una fetta di torta di mele in una mano e uno *Snapple® Ice Tea* (finalmente disponibile anche in Italia: la fine del mondo è stata rimandata) nell'altra, Bushnell ha affermato che intende rilanciare l'industria degli arcade Made in USA, ponendo fine al monopolio nipponico. I precedenti non sono incoraggianti: Atari ha fallito nell'impresa, rendendo di fatto anacronistica la citazione scottiana in Blade Runner. Riuscirà l'Aristo, la casa di produzione di Bushnell, nella titan-ica impresa? Si accettano scommesse ma anche assegni circolari...

2) La conversione della Lego al digitale è stato uno dei temi più gettonati degli ultimi tempi. Come saprete, la compagnia danese ha annunciato una serie di prodotti multimediali per uscire dalla crisi che penalizza le vendite. I mattoncini colorati sono passati di moda?
Così è se vi pare, d'altronde i leggendari fustoni di un tempo sono stati rimpiazzati da scatoline trendy paurosamente convenzionali tutt'altro che stimolanti, checché ne dicano i soliti apocalittici. Detto in altri termini: *chi se ne frega*. Tra l'altro, Douglas Coupland aveva già profetizzato una trasformazione elettronica dei Lego nell'indispensabile *Microservs* (in uscita anche da noi, check *Microservi*), per cui non mi pare il caso di simulare uno sconcerto arbasiniano...

3) William Colby, ex direttore della CIA, è annegato durante un'escursione in canoa. Molti ritengono che sia stato assassinato. Colby aveva collaborato insieme a Oleg Kalugin - ex Maggiore del KGB - a SpyCraft (Activision), un thriller interattivo per PC (in arrivo le tragiche versioni Saturn e PlayStation). Videogiocare fa male, si sa. A volte fa malissimo...

Riassumendo: c'è chi cerca di uscire dalla crisi riportando in auge il passato ma senza rinnegare il presente e chi invece si converte alla tecnologia per superare l'*empasse* commerciale. Colby, infine, rivelando più del dovuto è finito inzuppato nelle acque del Potomac... Chi trova un nesso tra questi tre fatti vince un weekend a Pineto Calabro in compagnia di Ambra.



Matteo "Trota Salmonata" Bittanti



Dove eravamo rimasti?

DI ECS FAILS

intervento di Luca Maggiolini (Bareggio, Milano)

Serpentiaco Matteo,
con la presente replico alla replica di Fabio Reginato. Intanto mi scuso con te e con i lettori per abusare di questo spazio per polemiche un poco personali. Deluso e molto perplesso dalle tue critiche, Fabio, ho riletto la tua prima lettera e la mia risposta e devo concludere che, ahimé, non hai capito quasi per nulla ciò che intendevo esprimere. Puntualizziamo subito che non sono stato io a ingolfare **MEGA Mail** di contenuti extra-ludici. Chiarito questo aspetto della questione, sei tu che nella tua prima missiva sostieni di poter fornire "argomentazione di tipo razionale" per dimostrare la superiorità di *X-Files* nei confronti *di Star Trek Next Generation*. Ed è questo, e solo questo, che volevo confutare. Non puoi affermare che, oggettivamente il primo è migliore del secondo. Personalmente, dopo due puntate, mi sono rotto e non l'ho più visto. Se affermo che il "miglior" CD degli ultimi anni è **Wolfheart** dei *Moonspell* e tu ritieni che invece sia il nuovo di Giorgia, chi ha oggettivamente ragione? Nessuno. Quanto poi alla mia presunta ipocrisia, scusa, ma non vedo proprio il nesso. Oltretutto l'ipocrisia è così lontana dal mio carattere che... (fossi meno *straight* e più ipocrita a volte otterrei di più, e invece dico sempre quello che penso, una bella rogna, eh...). Insomma ciò che volevo dire - e mi sembrava di essere stato chiaro - era solo che bisogna usare un metodo nel proporre confronti razionali e oggettivi. Tutti i parametri vanno valutati, pena errori marchiani, ripeto, di metodo prima ancora che di risultato.

È lampante che non posso paragonare una Rolls Royce e una Fiat Panda nonostante siano entrambe due automobili; è lapalissiamo che la Rolls sia migliore, ma fattore determinante per l'impossibilità del confronto è il prezzo. La Rolls costa quaranta/cinquanta volte tanto. Attenzione a paragonare i giochi del Super NES con i giochi per PC o PSX/Saturn. Le macchine Sony e Sega costano tre volte tanto, il triplo, ergo...



dida: SFX, la bibbia della fantascienza è disponibile in tutte le edicole. Prot.

Non si può affermare, *sic et simpliciter*, che **Doom** per PC è migliore della versione per SNES. Vorrei vedere che così non fosse: magari gira su un Pentium 166 Mhz e balle varie che costa quattro milioni. Per concludere, Fabio, ti do un consiglio spassionato: cerca di essere più "critico" nei confronti di ciò che mass media e TV propongono. Dalle tue lettere emerge, ahimè, un eccesso di fanatismo: sembra quasi che *X-Files* sia tua figlio e io te l'abbia ucciso. Manco fossi uno degli autori. Insomma, *X-Files* non è mica un dogma di Fede, no? *For a fucking tv serial, all this mess. No way.*
E io odio profondamente il fanatismo alla Take That...

Un grosso ciao e un alto "Long Live PC Engine"

Il dibattito intorno a *X-Files* - perché di questo si tratta - prosegue a forza di precisazioni, repliche e interventi al limite dell'insulto personale. Tutto finito? Niente affatto, anzi, dopo l'intervista esclusiva di Paolo Cardillo a Gillian Anderson in arte Dana Scully, il MEGA Dibattito sembrerebbe destinato a prendere fuoco. Il rischio di scottarsi è alto e a questo punto non posso che usare l'estintore e spegnere gli entusiasmi. *Fuoco, non camminare con me...* Niente panico: a tutti i fan-atici di *X-Files* consiglio vivamente la lettura di SFX, la migliore testata di fantascienza mai realizzata e finalmente disponibile in versione italiana grazie ad Hobby and Work, sulla quale potrete trovare anche l'interview alla Anderson (altro che Pamela Denise) di cui sopra. Giusto per fare un po' di sana promozione, SFX è LA guida indispensabile all'universo *sci-fi* ed è quindi la sede più appropriata per un dibattito sulla serie ideata da Chris Carter. Scatenatevi pure sulle pagine di SFX: il sottoscritto John KÖnig riprende il controllo della base Alpha (ma soprattutto di MEGA Mail) e rilancia dibattiti meramente videoludici, d'ora in poi.

Come volevasi dimostrare...

PARLIAMO DI MANGA, PARLIAMO DI ANIME

intervento di Federico "Aristocrat" Di Carlo (Roma)

Carissima redazione di **MEGA Console**,
chi vi scrive è un diciottenne che ha deciso di affiancare al suo buon PC una console (prevedo anni verdi nel mio futuro, nel senso del portafogli vuoto visti i costi del divertimento elettronico). In previsione di questo acquisto ho pensato bene di saccheggiare il mio edicolante di fiducia per farmi un'idea precisa e devo dire che Saturn è la console con i migliori giochi in circolazione, nonostante schiere di sostenitori Sony decantino in continuazione la qualità della loro PlayStation (anche se ammetto che - potendo - le comprerei entrambe). Concordo con quanto diceva Riccardo Albini nel supplemento a **Kappa** nel lontano novembre del 1994, dove si prendevano in considerazione le nove console che si sarebbero contese il mercato videoludico e cioè che *"alla Sega hanno capito perfettamente che sono i giochi a vendere le macchine e non il contrario"* e inoltre basta farsi un giro per le sale giochi (quelle serie, intendo) per vedere quali sono i coin-op più gettonati. E devo dire che lo sfoltimento previsto da Albini è stato massacrante. Ho seguito il proverbio zen da lui suggerito, mi sono seduto sull'argine del fiume e ho aspettato (un paio d'anni) che passassero le carcasse delle macchine uscite sconfitte dalla guerra dei formati a 32-bit. Ed in effetto ormai sono rimaste solo Sega, Sony e quella casa, come si chiamava?, ah Nintendo (chi l'ha vista?). Devo dire che nella mia ricerca ho trovato la vostra rivista (assieme a **Super Console**) molto più interessante delle altre, nonostante abbia letto solo i numeri 24 e 25. Premetto che sono un fan dell'animazione e del fumetto giapponese e non esagero quando affermo che posseggo tutto il materiale nipponico stampato in Italia. Sono rimasto colpito dalla lettera di Andrea Meneghin sul numero 25, dove si parlava delle deprimenti conversioni su console di epici personaggi come Ken il Guerriero oppure gli eroi di *Dragon Ball*. Premetto che mi trovo d'accordo con te, caro MBF, sul fatto che queste licenze siano meri pretesti per facili guadagni (ed il bello è che anche io probabilmente comprerò i vari *Dragon Ball, Hokuto no Ken, Gundam*, che siano capolavori o schifezze), ma non concordo quando dici che la colpa sia tutta della mancanza di novità da parte dell'animazione nipponica degli ultimi anni. Innanzitutto il pezzo da te citato, pubblicato sul numero 43 di Kappa Magazine è di Andrea Baricordi e non di Barbara Rossi (*grazie per la precisazione, ndMBF*). Poi ti contraddici, visto che tu stesso hai ammesso che case produttrici come Bandai dovrebbero assumere programmatori più validi per migliorare la trasposizione. Mi sorge il dubbio che tu voglia in qualche modo giustificare il mondo videoludico scaricando il barile della colpa sul mondo dell'animazione. Le case produttrici dovrebbero applicarsi seriamente alle trasposizione di anime (io sogno un **Virtua Fighter 4** con i personaggi di *Ken* o di *Dragon Ball*, tanto con Lau Chan alla Sega hanno già scopiazzato il killer Tao Bai-Bai di questa serie). Inoltre, la carenza di prodotti validi nel settore dell'animazione non

PAROLE IN LIBERTÀ

"Un gioco resta un grande gioco anche dopo dieci anni: non ci penserei due volte a vendere il mio Saturn, ma non credo che cederò mai il mio NES e una collezione di ventidue cartucce accumulate in anni. Quelli sì che erano Videogiochi con la V maiuscola..."

Ivano di Mestre

"Non sono un messianico, per usare l'acuta definizione di MBF, ma credo che solo il Nintendo 64 e i videogiochi di Miyamoto possano veramente rivoluzionare il mercato. Diciamoci la verità: avete mai visto un gioco divertente come **Super Mario Kart** su una console a 32-bit come Saturn o PlayStation? Io no."

Paolo Terrazzi (Varese)

"È solo un problema di tecnologia: in passato le console venivano spremute fino all'osso per ottenere prodotti che vendessero nonostante fossero carenti sul piano grafico. Oggi i programmatori hanno a disposizione tanta potenza ma non sanno gestirla in modo costruttivo e si riducono a inserire animazioni chilometriche per mascherare un'assoluta mancanza di giocabilità."

Stefano

"Il mercato videoludico si è evoluto moltissimo in questi anni. Senza titoli come **Super Mario Bros**, **Karate Champ** e **Pac Man** non avremmo oggi prodotti come **Virtua Fighter 2**, **Mario 64**, **Sonic The Hedgehog** e **Sega Rally**. È evidente che c'è una continuità con il passato, non una frattura. La crisi non esiste se non nelle rubriche di posta che hanno ogni interesse ad innescare finti dibattiti per riempire le pagine..."

Alberto Conte (Milano)

"I videogiocatori semplicemente non capiscono il significato del termine "qualità": la maggior parte finisce per premiare titoli dalla grafica appariscente, ignorando fattori determinanti quali giocabilità e longevità. Non credo che questa situazione cambierà in futuro."

Michele Gusella (Parma)

"Non capisco queste polemiche generazionali: l'idea di condannare l'intera produzione a 32-bit elevando allo status di capolavoro ogni schifezza a otto e sedici bit apparsa su sistemi ora defunti mi sembra veramente ridicola. In passato non c'era meno fuffa di adesso, chi vogliamo prendere in giro?"

Giancarlo Meda (Imbersago di Brianza)

"Ho un Super Nintendo, con 4 giochi, quindi con una media di acquisti pari a 1 all'anno, e che non venderò mai (anche per un fatto affettivo) soprattutto per comprare Saturn, Play-



può essere considerata un limite per i programmatori: questi ultimi potrebbero benissimo prendere ispirazione anche dalle produzioni di un decennio fa e non solo dalle serie dell'ultimo secondo, serie che hanno la sola colpa di aver avuto illustri predecessori (*Gundam*, le saghe Takahashi etc). Questo non toglie, tuttavia, che alcune produzioni riescano a ritagliarsi un loro spazio sul mercato e diventare dei prodotti cult (vedi il recentissimo *Ghost Sweeper Mikami*). Il problema è che oggi, a differenza di alcuni anni fa, di serie buone ne escono una ogni semestre, invece delle sconvolgenti novità mensili del periodo d'oro dei primi anni ottanta. E comunque c'è da sottolineare il fatto che se da una parte le serie televisive abbiano perso l'appeal di un tempo, dall'altra il livello qualitativo degli OAV e dei film di animazione sta notevolmente migliorando grazie all'opera di autori come Isao Takahata e Katsuhiro Otomo (tanto per citarne solo un paio). Nessuno ha mai criticato la Disney per limitare la sua produzione a un solo titolo all'anno, anzi, più ci si concentra su un prodotto e più il risultato è soddisfacente, almeno nella maggior parte dei casi. Ritornando a bomba, non credo che la mancanza di materiale sia il vero problema (ce n'è fin troppo da sfruttare), e vorrei che prima di criticare l'animazione, gradirei vedere un maggior impegno da parte dell'industria videoludica.

Qualche settimana fa, in preda a un attacco di autolesionismo, ho seguito una puntata di *Corto Circuito*, versione "talk show" di *Target* (Canale 5). Tema della puntata: fumetti e manga. Come sempre avviene in questo tipo di programmi, la discussione si è ridotta ad uno squallido scambio incrociato di battute tra il critico di turno (Bonito Oliva, il "cattivo") e gli addetti ai lavori (tra cui i Kappa Boys, i "buoni"), con le mediazioni - per altro quasi sempre fuori luogo - di Luca Raffaelli e di Beppe Severgnini (il "brutto", chiaramente in video solo per promuovere il suo ultimo libro). Oliva nega al fumetto qualsiasi contenuto artistico, liquidandolo con il classico snobismo degli estimatori di una imprecisata cultura alta, come mera "spazzatura commerciale". Lungi da me adottare un approccio analogo nei confronti della produzione animata nipponica, attribuendole aprioristicamente responsabilità che di fatto non può avere. Credo che tu abbia in qualche modo equivocato la mia replica ad Andrea Meneghin. Ripeto: non era mia intenzione ricondurre tutti i mali della produzione videoludica ispirata all'animazione del Sol Levante alla seconda, ma - riallacciandomi alle osservazioni del Baricordi - interrogarmi sulla possibilità che l'industria culturale giapponese stia vivendo un momento di crisi, di transizione che si riflette in diversi ambiti, correlati tra loro. Forte degli insegnamenti dei francofortesi, ma consapevole della mediazione di Abruzzese, metto in discussione l'industria culturale nel suo complesso, in quanto organismo compatto in tutte le sue parti, in quanto struttura che si fonda su analoghi processi di produzione, distribuzione e consumo. Le apologie acritiche dei videogames sono stucchevoli e inutili: come in tutti i contesti culturali, anche qui il 95% della produzione è, ahimè, qualitativamente mediocre e le scorie della Bandai sono particolarmente tossiche. Citando una delle protagoniste di *Angeli Perduti* (*Fallen Angels*, Wong Kar Wai, 1995), *"si impara moltissimo rovistando nella pattumiera di una persona"*.

__La polemica__

P-RESIDENT EVIL VS BIO(MASSA) HAZARD

intervento di Paolo "Adventureman" Boschin (Roma)

Basta, non ce la faccio più, capisco che non potete pubblicare tutte le lettere che vi giungono e che nemmeno possiate rispondere personalmente a chi vi scrive, ma abbiate pietà, è frustrante mettersi ogni mese ad elencare domande, dubbi e considerazioni sulla vostra testate per poi scoprire che la lettera non è stata pubblicata costringendo i lettori a ricominciare tutto daccapo. Una volta, due, forse tre, ma poi che senso ha continuare a scrivervi? È più facile vincere 500 milioni al *Gratta&Vinci*! Scusate questa noiosa premessa, ma ho urgentemente bisogno di una vostra risposta, in quanto sto seriamente valutando la possibilità di vendere Saturn per acquistare Playstation. Non che salti dalla gioia, ma di fronte allo strapotere Sony che sta trasformando ogni negozio di console in un PSX Center, la pur gloriosa Sega si ostina a permanere in un preoccupante stato di "pigrizia promozionale" (*ho intravisto di recente uno spot televisivo targato Giochi Preziosi pro-Saturn. Tra i titoli scelti per mostrare le potenzialità del 32-bit Sega spiccavano* ***Virtua Fighter Remix*** *e* ***Robotica/Deadlus****... Ora, non vorrei fare polemiche gratuite... MA CHI HA SELEZIONATO QUESTI GIOCHI?!? Massì, facciamoci del male*...ndMBF). Detto in altri termini, sembra proprio che Saturn sia stato lanciato male sul mercato e appare difficile pensare di non ritrovarsi emarginati in un futuro prossimo, come è successi ai possessori di Mega CD e 32X. Forse sto esagerando, non so, ditemelo voi... Personalmente, preferisco la qualità di giochi come **Virtua Fighter 2** rispetto ai vari **Tekken** e **Tohshinden**, ma il guaio è che Saturn sembra essere destinato quasi esclusivamente ai picchiaduro, agli sparatutto e a qualche gioco di ruolo (per altro nemmeno tradotto). Niente in contrario contro questi ge-

PAROLE IN LIBERTÀ

Station, etc. Quindi, se in futuro volessi cambiare, resterei nel grembo materno di mamma Nintendo."

Francesco Ballerini (megaborg@vttv.dada.it)

"È inutile prendersela con le software house: se i giochi di oggi sono scarsi è solo colpa nostra. Se la smettessimo di comprare update di picchiaduro e demo poco giocabili limitandoci a premiare solo i prodotti che meritano veramente, la situazione cambierebbe."

Antonio (Vicenza)

"A mio parere, si arriverà veramente a una seconda grande crisi dei videogames, come quella del 1984. I sintomi ci sono tutti: troppe piattaforme sul mercato, troppi videogames scadenti, remake a ripetizione, ma soprattutto c'è una competizione fortissima da parte dei PC. Ha ragione Matteo quando dice che i PC si stanno consolizzando sostituendosi alle console..."

Marcello Bellini (Oleggio, Novara)

"Non sono d'accordo con chi ritiene che oggigiorno la creatività sia andata a farsi friggere. Certo, le conversioni da coin-op aggiungono poco di nuovo, ma prodotti originale come **Nights** per Saturn o **Super Mario 64** per Nintendo 64 dimostrano che i videogames hanno ancora molto da dire..."

Anonimo

Il dibattito sui classici, sulla nostalgia videoludica e sul concetto di divertimento sono solo alcuni tra i temi più gettonati tra i lettori, a dimostrazione che alcune "grandi" questioni di tipo ontologico appaiono oggi tutt'altro che risolte. Limiterò il mio contributo ad una sola considerazione: i giochi del passato erano oggettivamente più semplici di quelli attuali. Oggi la pratica del videogiocare richiede competenze sempre più complesse. Nel tentativo di offrire prodotti sempre più sofisticati e differenti dai loro predecessori, i programmatori hanno finito per complicare interfacce, metodi di controllo e possibilità di interazione. Ma se i giochi di oggi *"non sono più come quelli di una volta"* non hanno la v maiuscola di visitors e blablabla... la colpa è tutta del buco dell'ozono, quindi piantatela di innaffiarvi le ascelle pezzate con deodoranti da poche lire. Piuttosto, fate felice Calvin Klein. Non so voi, ma credo che una certa insoddisfazione di fondo propria di ogni essere umano costitui-

neri, per carità, ma amerei vedere avventure grafiche come quella della LucasArts, che hanno un grado di coinvolgimento a mio avviso superiore a qualsiasi altro prodotto. Non mi sembra che siano presenti su Saturn adventure diversi dai noiosissimi lasergame come **Cyberia**. Per PlayStation, il discorso è ben diverso. Inoltre, mi sto ancora mangiando le mani dopo aver visto l'esaltante intro - e non solo quella - di **Resident Evil**. Ritengo sia un gioco stupendo, pieno di atmosfera e di fascino, lo comprerei in un nanosecondo. Nel numero di gennaio avevate parlato di una possibile conversione per Saturn, promettendo ulteriori informazioni nei numeri successivi. Ho aspettato per mesi, ma niente, di **Resident Evil** per Saturn neanche una traccia. Domanda: tenete in considerazione le richieste di noi lettori, oppure cestinate le lettere a seconda della vostra linea editoriale?
Ma soprattutto, potete darmi qualche notizia su **Resident Evil** per Saturn?

Risparmia le polemiche da Bar dello Sport: l'accusa di cestinare missive "scomode" (scomode perché richiedono informazioni su videogiochi previsti? Ok, avanti un altro...) è francamente risibile, anche se dotata di un certo fascino. Capcom non ha ancora ufficializzato la versione Saturn di Resident Evil, non tanto per problemi tecnici, quanto per questioni di target: secondo Minami, leader del reparto Ricerca&Sviluppo della popolare software house, Saturn sarebbe una console indirizzata a pischelli affamati di picchiaduro e basta e un'avventura come Resident Evil avrebbe difficoltà a trovare spazio sul mercato, il che mi suona altrettanto risibile, ma forse invece di dedicarmi agli studi di filosofia avrei fatto meglio a imparare qualche nozione di marketing in più (fortunatamente nei casi di emergenza mi consulto con mio padre, uno dei massimi economisti viventi insieme a George Soros e al Baffo





di *Telemarket*). In attesa che Capcom si ripigli, puoi consolarti con Tomb Raiders, il nuovo gioco della Core Design, praticamente la versione "egiziana" di Resident Evil. Se tanto mi dà tanto, è giocoforza che le convergenze parallele e le conversioni trasversali suppliscano alle lacune e al grana padano importato. D'altronde, c'è carenza di carro e le donne ne soffrono un po'.

NOTA BENE

Ai fini della pubblicazione, non fa nessuna differenza se inviate il vostro contributo in forma elettronica o cartacea. Sul serio. Spedire un e-mail non vi dà alcun vantaggio su un lettore che si affida a metodi meno tecnologici. Mi piace leggere le vostre lettere e riscriverle manualmente, anche se questo richiede qualche minuto in più. Personalmente, non la ritengo una perdita di tempo. Ricopiare le vostre missive mi obbliga a prestare attenzione a quello che avete scritto, anziché limitarmi a fare un *cut & paste* distratto e aggiungere qualche cazzata di commento. Poi le cazzate finisco per scriverle lo stesso, s'intende, ma volete mettere? Tra l'altro, mi sembra in qualche modo una presa per i fondelli chiedere ai lettori di svolgere un compito per il quale il curatore epistolare viene adeguatamente retribuito. Come dire: *voi scrivete, io becco la grana*... Cose belle. Non mi resta che rinnovare l'appuntamento al mese prossimo, per un'altra puntata autenticamente sovversiva di **MEGA Mail**. Contro tutti e contro tutto. Sempre.
Ci si vede, raga...

Matteo Bittanti

__Dammi il trucco o ti rompo il grugno...__

MA DICO, DOVE VIVIAMO?

intervento di Luca Lazzarini (Bellaria Igea Marina)

Egregio Matteo,
salto i meritatissimi complimenti per la rivista e passo subito al sodo. Scrivo per criticare il comportamento di alcuni videogiocatori, i quali, avendo scoperto mosse, trucchi, informazioni etc. sui videogames, si elevano a dei del joypad e inventano delle scuse per non comunicarli ad altri. *Ma dico, dove viviamo?* Capisco che avere conoscenze che altri non hanno e avere flotte di persone che ti leccano i piedi per farsi dare la corretta sequenza di tasti da premere fa sentire immensamente potenti, ma si deve arrivare a questo? Noi videogiocatori dovremmo essere tutti uniti, scambiarci trucchi, informazioni, e invece... Invece, c'è chi fa il galletto perché sa questo e quello. Incredibile. C'è poi chi è molto bravo a giocare e se ne vanta ridendo con gli amici, ironizzando su chi non è altrettanto in gamba. È giusto? No. Se anche io andassi in sala giochi con pari assiduità, sarei altrettanto capace. Invece di fare i modesti o giù di lì, i bravi prendono per i fondelli i meno abili e questo mi dà molto fastidio. Perché invece non insegnano agli scarsi a giocare? Ma no, non esiste. C'è poi il videogiocatore che va in sala, si gioca 50,000 lire in gettoni e li regala in giro, solo per farsi notare. Questa, secondo me, è stupidità bella e buona. Peggio, è un'offesa ai videogiochi e un danno economico non indifferente. Mi chiedo sempre che diritto abbiano le persone di comportarsi in questo modo. Cacchio, ho la pelle d'oca mentre scrivo. Vi ringrazio per lo spazio concessomi.

PER INTERAGIRE CON MBF E LA CRICCA DI MEGA...

snail mail:
MEGA Mail, MEGA Consolecorso XXV Aprile 37, 20091 Bresso (Mi)

e-mail:
mbfil@mbox.vol.it

fax:
02/66982222

Non so che dire, resto sempre commosso e parimenti indignato nel leggere simili sfoghi. Non credevo che la crudeltà umana potese arrivare a tanto. L'inciviltà di alcuni videogiocatori e il disprezzo che palesano nei confronti dei meno esperti è un fatto deprecabile e noi lo combatteremo con il chewingum, parapoponzi, ponzi, pah. I nuovi dei del joypad si allenano nelle sale giochi di periferia, dove tra un gettone e un doppio scatta il rissone ogni duepertresei. Scandaloso a dir poco, ma c'è di peggio: premere i tubetti di dentifricio alla metà del tubo anziché all'estremità, i barbatrucchi di D'Italia che non funzionano mai e ci sarebbe anche la fame del mondo già che ci siamo, ma non la mettiamo per non alimentare una certa retorica nazional-popolare che è già bella grassa. Non ho la pelle d'oca, ma in compenso il gomito della lavandaia mi sta torturando da un paio di giorni...

__Contaminazioni...__

LEG-AMI SPEZZATI

intervento di Claudio Madia di Milano (dal Corriere della Sera dell'11/5/1996)

Il Lego tradisce i suoi mattoncini colorati per inchinarsi alla moda dei videogiochi. Errore! Errore pedagogico! Infatti non è solo la nostalgia del gioco della nostra infanzia a farci deplorare la scelta, è la certezza che si tratta di una decisione dettata forse da sacrosante ragioni aziendali, ma che certo disorienterà i suoi piccoli clienti. Le costruzioni "provando e riprovando", stimolano la fantasia, mettono alla prova la creatività. I mattoncini abituano a quella mentalità che le modalità attuali di vita e di produzione trascurano e che pure sono necessarie allo sviluppo dei circuiti cerebrali.

PAROLE IN LIBERTÀ

sca - di fatto - una costante antropologica. Nessuno è mai veramente soddisfatto di un prodotto dell'industria culturale, sia esso un videogioco, un compact disc, un film... Quando compro un libro nuovo, la prima cosa che faccio è consultare la lista dei titoli che verranno pubblicati prossimamente, di solito situata nelle pagine finali, svalutando inconsciamente l'opera appena acquistata. La prima cosa che leggo di EDGE è la penultima di copertina, con le anticipazioni sul contenuto del numero successivo. Cribbio, non ci accontentiamo mai di quello che abbiamo, ma guardiamo o avanti (i positivisti latenti o manifesti) o indietro (i nostalgici e gli emulazionisti), alla ricerca disperata di una sensazione di "completezza" situata per alcuni in un futuro utopico per altri in un passato mitico. Una bella fregatura...

Ad personam: tra gli ultimi interventi di Marcello Cangialosi ne segnalo uno particolarmente critico nei confronti di alcune recensioni - o meglio, di alcune affermazioni apparse su **MEGA & Super**, tipo il vero significato del termine *clipping*, i bivi di **WipEout** etc. Il bello è che Marcello sottolinea il (presunto) peccato, indica la (possibile) giustificazione del peccatore e conclude questo scambio virtuale anticipando ulteriori repliche. Questa lettera segna l'avvento di una nuova forma di comunicazione epistolare *fai da te*, che di fatto rende inutile la presenza del curatore se non dell'intera rubrica e implicitamente rinuncia alla possibilità stessa della pubblicazione. L'equivalente postaiolo dell'anti-materia. Hai mai letto *"Il Solipsista"*, uno splendido racconto di Brown, Marcello?

Ad Personam#2: Caro Alberto, un disco magnetico per 64DD (ex Bulky Drive) può memorizzare fino a 64 MB di memoria, laddove un CD-ROM per Saturn e PlayStation possono essere riempiti dieci volte tanto. Per fare un esempio, **Mistarya 2** per Saturn occuperà due CD. Ora, sarebbero necessari ben 22 dischi magnetici per 64 per memorizzare la stessa quantità di memoria non compressa. È evidente che il 64DD utilizzerà un sistema di compressione/decompressioni dati, ma è altrettanto noto che il tempo di accesso a questi sarà assai superiore rispetto alla cartuccia, vanificando di fatto uno dei vantaggi del Nintendo 64 sulle console basate sulla tecnologia CD-ROM.

TROIANI VIDEOGAMES

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA - VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Via Millesimo, 27 00168 Roma Tel. 06-35503634 Fax 06-35503634 e-mail: tvgmail@mbox.vol.it

orario dalle 09.00 all 13.00 e dalle 15.30 alle 19.30

SUPER NES

VERSIONE EUROPEA	
BELLA E LA BESTIA	65000
BLACK HAWK	69000
BOMBERMAN2	65000
CLAYFIGHTER 2	65000
DANNY	49000
DROP ZONE	65000
GODS	65000
INCREDIBLE HULK	65000
ILLUSION OF TIME	69000
KID KLOWN IN CRAZY	65000
LEGEND	65000
NFL FOOTBALL	65000
PARODIUS	65000
SUPER METROID	65000
TRUE LIES	65000
WARLOCK	65000
VIRTUAL SOCCER	65000
ZELDA LINK OF PAST	65000
VERSIONE GIAPPONESE	
ASTRO GO GO	45000
BHAMIT LAGOON	159000
BATTLE ROBOT RETSUDEN (GUNDAM)	135000
DER LANGRISSER	139000
DRAGON BALL Z 3	99000
DRAGON BALL Z 4	139000
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSRON	TEL.
DRAGON QUEST 5	139000
ELFARIA 2	109000
EMERALD DRAGON	129000
FEDA	65000
FIGHTER HISTORY 2	109000
FRONT MISSION 2	TEL.
IMPERIUM	45000
MARIO E WARIO	45000
PRIME GOAL 2	59000
PRIME GOAL 3(90 MINUTES)	99000
PRO WRESTLING 7	65000
RANMA 1/2 4	65000
ROMANCING SAGA 3	159000
ROYAL CONQUEST	45000
RUIN ARM	119000
SAILOR MOON SUPER S	TEL.
SHILPHID	39000
SKY MISSION	45000
SPARK WORLD	65000
SUPER CHINESE WORLD 2	99000
S.FORMATION SOCCER 2	45000
SUPER STREET FIGHTER 2	89000
ULTIMA GAIDEN	65000
ZICO SOCCER	39000

PER ALTRI TITOLI PER SUPER FAMICOM NON PRESENTI TELEFONARE, SPECIALIZZATI IN GIOCHI DI RUOLO GIAPPONESI

ACCESSORI X SUPER NES	
ADATT. 5 GIOCATORI HUDSON	DISPONIBILE
ADATT 5 GIOCATORI ECONOMICO	DISPONIBILE
ADATT 6 GIOCATORI	DISPONIBILE
SUPER GAME BOY GIAPPONESE	65000

MEGADRIVE

BALL JACK	29000(J)
BATMAN FOREVER	69000(I)
CAPTAIN LANG	39000(J)
CASTELVANIA	52000(I)
CLAYFIGHTER	59000(I)
DESERT STRIKE	59000(E)
DEVIL's COURSE GOLF	29000(J)
DINO DINI SOCCER	53000(I)
DRAGON BALL Z	59000(J)
DYNAMITE HEADDY	39000(J)
JUDGE DREDD	59000(1)
HYOKKORI JIMA	32000(J)
INSTRUMENT OF CHAOS	39000(J)
LIGHT CRUSADER	65000(J)
MICKEY MANIA	59000(J)
MONSTERWORLD 4	69000(J)
NBA JAM	39000(J)
PULSEMAN	45000(J)
PUYO PUVO 2	69000(J)
PROBOTECTOR	52000(I)
OUTRUNNERS	59000(J)
QUIZ MEGA Q	19000(J)
RISTAR THE SHOOTING	49000(J)
SAILOR MOON	59000(J)
SAMURAI SPIRIT	65000(J)
SHAQ FU+CD	52000(E)
SONIC 3	59000(J)
SONIC E KNUCKLES	59000(J)
SPARKESTER	52000(U)
SUPER STREET FIGHTER 2	65000(J)
TAZMANIA 2 ESCAPE FROM	59000(1)
VIRTUA RACING	69000(J)
WARLOCK	69000(1)
WIZ'N LIZ	54000(1)
WOLVERINE	69000(1)
ZOMBIE	52000(1)
CAVO SCART PER MD 2	
JOYPAD ASCII STILE SUPER NES	

GAME GEAR

ALADDIN	59000
BARE KNUCKLE 2	39000
BATMAN RETURN	45000
CHUCK ROCK 2	45000
CJ ELEPHANT FUGITIVE	39000
ECCO THE DOLPHIN	52000
ETERNAL LEGEND	35000
GUNSTAR HEROES	69000
LEGEND OF ILLUSION	59000
LEMMING	39000
MARCO MAGIC FOOTBALL	45000
MICKEY MOUSE ULTIMA	59000
MONSTER TRUCK	59000
NEA JAM T.E.	59000
SAILOR MOON S	79000
SHINOBI 2	39000
SONIC SPINBALL	65000
STARGATE	55000
TERMINATOR 2	OFFERTA
TRUE LIES	OFFERTA
MASTER GEAR CONVERTER	TEL

SATURN JAP

BIAZING TORNADO	65000
BLUE SEED	65000
GRAND CHASER	65000
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	65000
POWERFULL BASEBALL 95	65000
RACE DRIVIN	65000
SEGA RALLY	99000
SHINSETSU YUMEMIYAKATA	65000
SHINOBI DEN	65000
SIDE POCKET	65000
STREET FIGHTER RBOF	65000
VIRTUA FIGHTER 2	99000
VIRTUA FIGHTER REMIX	65000

GAME BOY

CONSOLE GIALLA +DONKEY KONG LAND	TEL.
CONSOLE ROSSA +KILLER INSTICT	TEL.
4 IN 1 FUN PACK VOL.1	59000
4 IN 1 FUN PACK VOL. 2	59000
ADVENTURE ISIAND 2	45000
BATMAN FOREVER	54000
FOREMAN SOXING	49000
GALAGA E GALAXIAN	59000
HUDSON HAWK	45000
MATCH MANIA	35000
MILON'S SECRET CASTLE	42000
PAGEMASTER	59000
QIX	42000
TETRIS	42000
WORD ZAP	35000
YU YU HAKUSHO 3	69000
LUCE + LENTE	TEL
CAVO 2 GIOCATORI	TEL
VETRO DI RICAMBIO	TEL

PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY	109000
DOOM	119000
EXECTOR	99000
FALCATA	99000
FIFA SOCCER 96	TEL
GOAL STORM	119000
LONE SOLDIER	119000
MAGIC CARPET	TEL
MORTAL KOMBAT 3	119000
NEED FOR SPEED	TEL
ROAD RASH	TEL
ZEITGEIST	99000
WING COMMANDER 3	TEL

PER TITOLI GIAPPONESI ED EUROPEI NON IN ELENCO TELEFONARE

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI USA - EURO - JAP

SATURN CONSOLE JAP TELEFONARE

NINTENDO 64 TELEFONARE

LISTINI PER RIVENDITORI

PERMUTA USATO IN SEDE

PLAYSTATION CONSOLE JAP TELEFONARE

SUPER NINTENDO PAL+ ADATT+ RANMA 1/2 4 L. 299.000

ASSORTIMENTO ACCESSORI

Q&A



BELLA LÌ, RAGA, BENVENUTI A **Q&A**! **L**O SPAZIO DI DISCUSSIONE TECNICA DI **M**EGA **C**ONSOLE SI SPLITTA IN DUE: DA UN LATO I SOSTENITORI DEL **S**ATURN - DESIDEROSI DI CONOSCERE OGNI NOVITÀ DELLA LORO CONSOLE - DALL'ALTRO I FANS ELLA GRANDE **E**NNE, SU DI GIRI PER L'IMMINENTE COMMERCIALIZZAZIONE DEL **N**INTENDO 64. **A**VREMMO VOLUTO RADDOPPIARE LE DIMENSIONI DELLA RUBRICA, MA PER IL MOMENTO DOBBIAMO ACCONTENTARCI DELLO SPAZIO DISPONIBILE. **M**A COME DISSE QUALCUNO, NON È DETTA L'ULTIMA PAROLA. **M**I RACCOMANDO, METTETEVI IN FILA PER DUE SENZA TIRARE CALCI SUGLI STINCHI AL VOSTRO COMPAGNO, CHE SIETE GRANDI.
OK, DIREI CHE POSSIAMO PARTIRE...

MATTEO **B**ITTANTI

Mitico MBF,
sul numero 25 di **Mega Mail** avete illustrato cinque ipotetiche vie che Sega potrebbe scegliere di percorrere in un prossimo futuro. Non mi è comunque chiaro perché Sega potrebbe produrre giochi per altre piattaforme non-Sega, arrendendosi a Sony, Nintendo e Matsushita.
Inoltre volevo sapere:
1) È prevista l'uscita di **Virtua Fighter** per Megadrive?
2) Quando vedremo **Sonic** per Megadrive e Saturn?
3) Quali titoli ha in cantiere Sega per Megadrive?
È tutto, raga, un saluto a tutta la reda, grazie MBF e forza Sega!

Daniele Anelli
Sostenitore Sega


Il nuovo Saturn costerà meno del Nintendo 64...

Caro Anelli (un cognome profetico, direi), produrre videogiochi per altre compagnie non significa arrendersi, ma al contrario, incrementare gli introiti. Considerando che né Sega né Sony né Nintendo ricavano grossi guadagni dalla vendita dell'hardware, è evidente che è loro interesse primario commercializzare il numero più alto possibile di giochi per tutte le piattaforme considerate appetibili dal pdv economico. Non stupisce quindi che Sega Soft - una software house posseduta parzialmente da Sega - abbia deciso di sviluppare giochi non solo per PC e Macintosh, ma anche per PlayStation (vedi *Sega News* per ulteriori informazioni).
Per quanto riguarda le altre domande...
1) Non che io sappia, ma la recente e inaspettata versione per Game Gear testimonia che le vie di Virtua Fighter sono pressoché infinite...
2) Sonic 2D (Sonic Team) sarà pronto per questa estate. Sonic 3D - attualmente in fase di sviluppo in America - sarà disponibile entro Natale insieme a Fighting Sonic, della cui conversione si sta occupando direttamente l'AM2.
3) Un nuovo Sonic, X-Perts, Pengo e pochi altri.

Caro Matteo,
non mi è ancora chiaro per quale motivo Nintendo abbia scelto come formato del Nintendo 64 la cartuccia e non il CD. Non credo che Nintendo venderà facilmente milioni di giochi che costano oltre duecentomila lire l'uno... Potresti darmi qualche spiegazione? Inoltre volevo sapere se il problema della carenza di chip è stato risolto e se la data del 23 giugno resta definitiva...

Antonio Menniti
(Cagliari)

L'inasprirsi dei rapporti con Sony prima e Philips (le due compagnie che posseggono il brevetto sul compact disc) hanno praticamente costretto Nintendo ad optare per il supporto cartridge, in attesa del lancio del lettore di dischi ottici noto come 64DD. Va inoltre detto che la presenza di uno slot cartucce, assicura una certa forma di espandibilità (vedi i chip SFX per Super NES o il VDP per Megadrive in Virtua Racing). D'altra parte, sulle cartucce della prima generazione previste per Nintendo 64 sarà possibile immagazzinare "solo" 64 mega, e questa limitazione è stata giudicata inaccettabile da Squaresoft, tanto da spingerla ad abbandonare ogni progetto per il Nintendo 64 e uscire dal cosiddetto Dream Team. Recentemente, anche Enix ha interrotto ogni rapporto con Nintendo, rispedendo al mittente i kit di sviluppo. Anche Steve Race, ex-presidente di Sony Computer Entertainment of America e attuale chairman della Spectrum Holobyte, ha criticato Nintendo. È noto che le pretese di Nintendo sulle licenze alle terze parti sono esagerate e questo ha spinto molte case ad attendere i prossimi mesi prima di decidere di supportare o meno la console. Di fatto, alla Nintendo il supporto delle terze parti interessa poco o niente. Come lo stesso Race ha notato, Nintendo cercherà di controllare direttamente almeno due terzi del mercato software del Nintendo 64. Lo scorso aprile, Acclaim ha annunciato ufficialmente di aver abbandonato il mercato delle cartucce a 16-bit perché non assicura guadagni sufficienti. La strategia Nintendo è rischiosa: se è vero che Nintendo vanta sviluppatori interni di grande talento, è altrettanto evidente che i ritardi nello sviluppo del software di fatto rischiano di penalizzare la piattaforma e scontentare l'utenza. Non credo che Nintendo possa fare a meno delle terze parti. La sua filosofia (pochi giochi, ma buoni) è del tutto antitetica a quella Sony e Sega (tanti giochi, anche discreti, sono meglio di pochi): vedremo chi l'avrà vinta.
Personalmente, non ho mai creduto che l'ennesimo posticipo del lancio fosse motivato da una carenza di semiconduttori: in realtà erano i giochi ad essere largamente

incompleti. La stessa NEC ha chiarito alla stampa che i chip non mancano affatto, sputtanando alla grande Yamauchi e compagni.
Per quanto riguarda il prezzo dei videogiochi per N64, Nintendo sa benissimo che nessuno intende spendere più di 150 mila lire per una cartuccia. In America i giochi costeranno quanto quelli per NES, ovvero avranno un prezzo compreso tra i 50 e i 70 dollari. Nintendo utilizza le ROM prodotte dalla Macronix, che hanno un costo decisamente inferiore rispetto ad altre compagnie. Avendone acquistate un enorme quantitativo, Nintendo può mantenere relativamente bassi i prezzi dei giochi.
È semplice economia di scala. Speriamo che funzioni ancora...

Competente redazione di **MEGA Console**,
Ho acquistato l'eccezionale **King of Fighters '95** per Saturn che secondo me è il migliore picchiaduro bidimensionale mai apparso su una console casalinga. Mi stavo chiedendo quali benefici apporta la cartuccia da 2 mega acclusa assieme al gioco della SNK. Credete che in un prossimo futuro verranno commercializzate cartucce con chip speciali (vedi **Virtua Racing** per Megadrive) anche per il 32-bit Sega?

Alberto Lunghi
(Monza)



Ci lamentiamo che il Nintendo 64 è a cartucce e poi la Takara acclude una cartuccia al CD di King of Fighters 95? Boh!

Di fatto, memorizzare una parte del gioco su cartuccia apporta un unico ma rilevante vantaggio: ridurre i tempi dell'accesso ai dati da parte del processore. Il recupero di un'informazione - per esempio le caratteristiche di un lottatore, frames di animazione o un fondale - direttamente da una cartuccia (ROM) anziché da CD-ROM, avviene in tempi infinitamente più rapidi. Teoricamente, nulla vieta di inserire dei chip all'interno di cartucce al fine di espandere le capacità del Saturn.

Caro MBF,
Ho un problema con **Street Fighter Alpha** per Saturn. Ogni volta che seleziono Akuma, il gioco si impianta, impedendomi di proseguire. Premetto che è l'unico titolo che posseggo che mi fa questo scherzo, quindi ritengo che il problema sia del CD in sé e non della mia console. Cosa posso fare? Inoltre volevo sapere
che fine hanno fatto i nuovi giochi Konami per Saturn come **Castlevania e Project Overkill?**

Franco "Suzuki" Polsano
(Bologna)

La versione americana di Street Fighter Alpha contiene effettivamente un bug che manda in crash il Saturn. Ti consiglio di riportare il gioco al negozio e chiedere una sostituzione con un'altra copia non difettosa, magari giapponese. Negli Stati Uniti, Capcom sta ritirando tutte le copie malfunzionanti... Konami ha posticipato a settembre l'uscita dei suoi nuovi titoli per Saturn, ovvero NBA Basketball, Castlevania: Bloodlines, NFL Full Contact, Bottom of the Ninth e Project Overkill. Solo la versione Saturn di Goal Storm dovrebbe uscire a metà maggio...

Caro MBF,
Se il Nintendo 64 è in grado di visualizzare solo 120,000 poligoni al secondo su schermo e l'M2, secondo la 3DO Company, può arrivarne a visualizzarne fino a 1 milione, la console Nintendo non rischia di diventare obsoleta ancora prima di uscire sul mercato?

Gianluca
(Settimo Torinese, TO)

Il numero di poligoni che una console può visualizzare è uno degli argomenti più equivoci e ambigui in assoluto.
In assenza di un adeguato strumento di misurazione (parliamo di poligoni texture mappati o poligoni "crudi"? Con effetti speciali o senza? Lisci, gassati o Ferrarelle?), tentare paragoni si traduce in un esercizio sterile e privo di senso. Tra l'altro, non credo che il numero di poligoni visualizzabili sia così determinante per la qualità di un gioco, ma questa è un'altra storia. Per quello che riguarda l'M2, va precisato che il suo engine poligonale forma dei triangoli, laddove il geometry engine dell'N64 crea dei rettangoli (come i PC e le board dei coin-op). Alla luce del fatto che per ottenere un rettangolo occorre unire due triangoli, la cifra sbandierata dalla 3DO Company - che peraltro si riferisce a poligoni *flat-shaded* - va già ridimensionata nettamente. In ogni caso, non ci resta che aspettare che entrambe le piattaforme saranno disponibili sul mercato per effettuare confronti diretti.

NON LEGGETE QUI!

Per contattare la redazione di Mega Console non dovete fare altro che scriverci o faxarci ad uno dei seguenti indirizzi:

snail mail	**Q&A MEGA Console** **Futura Publishing** **via XXV Aprile, 37** **20091 Bresso (MI)**
e-mail	**mbfil@mbox.vol.it**
fax	**02/66528222**

RIVOLUZIONE SEGA!

Una Sega così grintosa non si era mai vista, nemmeno durante la durissima guerra contro Nintendo sul finire degli anni '80. La grande "S" ha scelto Los Angeles come testa di ponte per riconquistare la leadership assoluta del mercato videoludico grazie a una serie di prodotti che Tom Kalinske non ha esitato a definire "rivoluzionari". Mega Console vi racconta in diretta lo show videoludico più importante del mondo che si è tenuto a Los Angeles dal 16 al 18 maggio.

di Matteo Bittanti

Los Angeles, California - Durante la conferenza stampa che si è tenuta durante l'*Electronic Entertainment Expo*, Tom Kalinske, presidente della Sega of America, ha ammesso per la prima volta che il 1995 non è stato un anno particolarmente brillante per Sega. D'accordo, Sony ha vinto il primo round in Occidente, ma la battaglia è ancora lunga. Questo - in sintesi - il messaggio. Kalinske ha affermato che la società ha appena completato "*la più radicale riorganizzazione a livello strutturale nella storia del divertimento elettronico*". L'obiettivo è uno solo: tornare il numero uno sulla piazza. Per farlo, Sega punta su Saturn, sulle conversioni esclusive dei suoi migliori coin-op e sull'interfaccia di collegamento a Internet, in grado di trasformare la console in un completo Network Computer. Ultimo, ma non meno importante, Sega intende attuare una politica prezzi ancora più aggressiva: il secondo giorno della fiera, il prezzo di Saturn è stato ridotto ulteriormente ed è ora disponibile negli States a 199 dollari, circa trecentocinquantamila lire. Le ultime previsioni di vendita sembrano premiare questa strategia: secondo il popolare quotidiano *USA TODAY*, nel terzo quadrimestre del 1995, negli Stati Uniti saranno commercializzati 390,000 Saturn contro 300,000 PlayStation. È cominciata la riscossa? A riprova del fatto che Sega ci crede, la sede centrale ha "prestato" 100 milioni di dollari alla filiale americana per promuovere il nuovo Saturn "economico". Per converso, Nintendo investirà "solo" 50 milioni di dollari per il marketing del Nintendo 64. Insomma, la guerra è aperta su tutti i fronti: Sony da una parte, Nintendo dall'altra. Ne resterà uno solo? Probabilmente, no.
Ma andiamo con ordine...

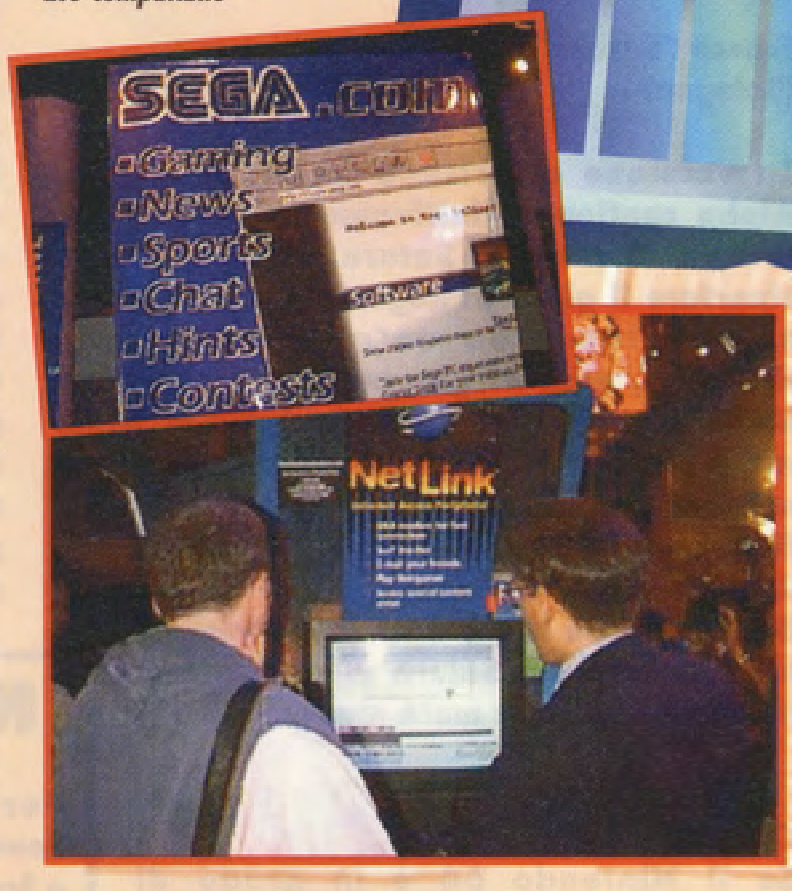
NET LINK

Ne avevamo parlato per mesi. Finalmente è stata presentata ufficialmente. Si tratta dell'espansione per Saturn che consente di collegarsi ad Internet. Il Net Link consiste in un modem da 28.8 bps e dell'apposito software di navigazione. L'aggeggio permette inoltre di usufruire dell'e-mail per scambiarsi messaggi in rete, accedere ai newsgroups e, prossimamente, di videogiocare a distanza, sfruttando le linee telefoniche. Il Net Link costerà 199 dollari e sarà disponibile a partire da settembre. Per allora Sega ha garantito che saranno pronti almeno cinque videogiochi usufruibili in rete, tra i quali segnaliamo una nuova versione di **Baku Baku Animals** targata AM3. Entro Natale, il numero di titoli dovrebbe raddoppiare. Case come Accolade, Interplay, GT Interactive, Virgin Interactive e WestWood Studios stanno già sviluppando una serie di giochi networkabili. Saranno inoltre commercializzate periferiche come tastiere e mouse per facilitare il surfing in rete. Si apre una nuova era...



Saturn diventa un Web Broser grazie a questa periferica!

Il programma di navigazione incluso con Net Link è HTLM 2.0 compatibile



CONVERSIONI DA COIN-OP

Il grande vantaggio di Sega su Sony riguarda l'esclusività delle conversioni da coin-op. Per questo la strategia della grande "S" consisterà principalmente - ma non solo - nel privilegiare le conversioni dei più grandi successi da sala su Saturn. A Los Angeles sono stati presentati i primi titoli della "terza ondata" (soprannominati "the Fab Four", i favolosi quattro): **Fighting Vipers**, **Virtua On** (che vi presentiamo alla grande nelle prossime pagine), **Virtua Cop 2** e **Manx TT.** Abbiamo già parlato abbondantemente di questi quattro titoli nei mesi scorsi, per cui daremo per scontato che li conosciate già. **Virtua Cop 2** era completo al 40%. Sebbene la velocità del gioco e la risoluzione complessiva siano apparse inferiori a quelle del coin-op, la conversione sembra procedere bene. **Virtua Cop 2** sarà disponibile a novembre. **Fighting Vipers** era completo al 50%. Tutte le arene di combattimento sono terminate e un programmatore presente in fiera ci ha garantito che anche l'aereoplano del livello di Tokyo sarà incluso nella versione finale. Sega ha inoltre annunciato che la versione Saturn di **Virtua Fighter 3** è in fase di sviluppo, anche se non è stata precisata la data di commercializzazione. È plausibile ritenere che il terzo episodio della saga sarà disponibile per Natale.

Conversioni fedelissime dei rispettivi coin-op. Solo su Saturn!



IL RITORNO DI SONIC

Ma l'E3 ha segnato anche il ritorno in grande stile di **Sonic The Hedgehog**, protagonista di una serie di giochi per le più importanti piattaforme Sega: Saturn, Megadrive, Game Gear, PC e Pico (32X e Mega CD sono stati ufficialmente abbandonati da Sega già da tempo). "*Ogni generazione di giochi basati su **Sonic** ha sempre introdotto novità di rilievo. Con l'originale **Sonic The Hedgehog**, nel '91, abbiamo infranto tutti i record di velocità su schermo. Con **Sonic & Knuckles,** abbiamo inventato la tecnologia del "lock-on" per sfruttare in modo nuovo i precedenti episodi. Ora, con i nuovi titoli per Saturn e Megadrive, **Sonic** si trasferisce da un ambiente bidimensionale in un mondo nuovo a tre dimensioni*", ha commentato Tom Kalinske, dopo una Bud di troppo. In dettaglio:

Sonic X-Treme (Saturn)
La prima incarnazione a 32-bit di **Sonic** vanta scenari interamente tridimensionali; una grafica sensazionale e una velocità di gioco del tutto inedita. **Sonic X-Treme** presenta nuovi personaggi, nuove mosse speciali (tra cui lo "spindash", un power-up che permette di muoversi in modo eccezionalmente rapido all'interno del gioco) e una totale libertà di movimenti, a 360°. Scopo del gioco: aiutare l'ultimo dei leggendari Ringsmiths contro il perfido Dr. Robotnik. Veramente massivo. Anteprima completa sul prossimo numero di **MEGA Console**.



Gli ambienti sono stati creati miscelando poligoni texture mappati a sprites.







Sonic Blast (Megadrive)
Sfruttando le potenzialità del Megadrive come mai nessun gioco prima aveva fatto, questa nuova avventura di **Sonic** vanta incredibili scenari tridimensionali. Il quarto episodio ufficiale della serie creata nel 1991 da Naka vanta - tra le altre cose - sprites e poligoni renderizzati, fondali realizzati con le piattaforme della SGI e un sacco di animazioni spettacolari. Praticamente, la risposta Sega alla trilogia di **Donkey Kong Country**. I risultati lasciano basiti. Il gioco include sette livelli, distinte in due zone ciascuna. Al termine di ogni mondo sarà necessario scontrarsi con un boss finale. **Sonic Blast** vanta diversi finali. Scopo del gioco: salvare gli animaletti di South Island dal cattivissimo Dr.Robotnik. *Prot.*



Ecco Sonic Blast per Megadrive. Quando Sonic incontra Marble Madness...

Sonic Blast (Game Gear)
Otto mega bit di grafica per un gioco che cercherà di bissare il successo di prodotti come **Sonic Chaos** e **Sonic Triple Trouble**. Fondali in 2D, ma personaggi renderizzati. Un ibrido che non mancherà di entusiasmare i possessori dell'otto bit Sega.



IL NUOVO DAYTONA

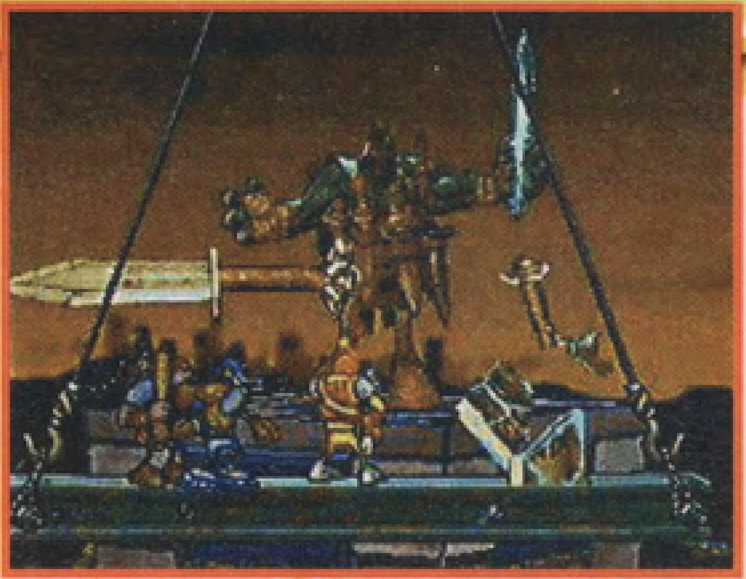
Come rivelato in anteprima qualche mese fa, Sega ha presentato il sequel di **Daytona USA** per Saturn, intitolato **Daytona USA Championship Circuit Edition.** Non si tratta di un semplice remix, ma un gioco completamente rinnovato. Quattro visuali differenti, nuove vetture, percorsi inediti (tre che si aggiungono ai vecchi, totale - er - sei), opzione di gioco a due simultanea (con tanto di split screen alla **Sega Rally**), tre livelli di difficoltà, animazioni fluidissime (trenta frames al secondo), possibilità di costruirsi il proprio tracciato, replay etc. Tecnicamente parlando, il nuovo **Daytona** appare più sofisticato di **Rally**, pur essendo lontano dal completamento. Uscita prevista: settembre. Speciale colossale sul prossimo numero.

KALINSKE vs NINTENDO: 64DD COME 32X

Durante il party della Sega che si è tenuto in un celebre nightclub di L.A., *House of Blues*, Tommasino Kalinske ha più volte criticato la decisione della Nintendo di commercializzare un lettore di dischi magnetici per N64, prevedendo un flop colossale sul modello del 32X, *"Un add-on da $100? Mi ricorda molto il 32X, una soluzione che non raccomanderei a nessuno."*. Con il solito sarcasmo al vetriolo dell'uomo che ha reso grande Sega, Kalinske ha anche affermato che *"dover attendere dodici mesi per un idraulico mi pare esagerato"*. Due Bud di troppo, decisamente.

KALINSKE vs SONY: SATURN A $199

Dopo l'annuncio di Sony relativo alla riduzione di $100 dollari del prezzo di PlayStation (che ora sarà venduta in America a $199, vi rimando a **Super PlayStation Console** per uno speciale completo sull'E3), Kalinske, intervistato al volo il primo giorno della fiera non si è scomposto, ma al contrario ha interpretato la mossa come un disperato tentativo di Sony di fermare l'avanzata Sega. *"Si tratta di una risposta diretta al fenomenale successo di Saturn. In Giappone stiamo per toccare i tre milioni di unità vendute, mentre PlayStation ha superato a malapena i due. In Europa, ormai, lottiamo gomito a gomito. Non avendo videogiochi di qualità paragonale alla nostra, Sony cerca di contrastarci sul prezzo dell'hardware, il che mi pare un segnale preoccupante."* Kalinske ha paragonato Sony ad Atari, ricordando come il Jaguar ormai viene (s)venduto a $49 dollari. Fatto sta che il giorno dopo, durate la fiera, Sega ha annunciato una riduzione di 50 dollari del prezzo di Saturn, allineandosi al price-tag di PlayStation: $199. Cose belle...





IL TRIONFO DI NIGHTS

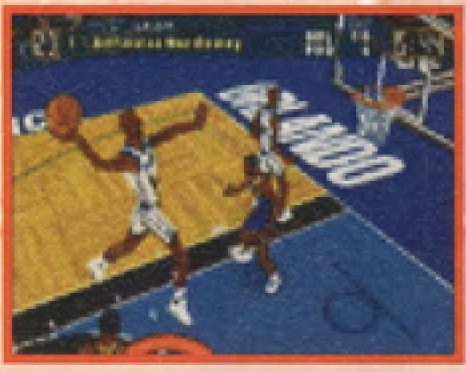
Presentato come si deve nelle prossime pagine, **Nights** ha riscosso un enorme successo durante i tre giorni della fiera. Il fatto che lo spazio a disposizione all'ultimo gioco di Naka nel colossale stand Sega fosse equivalente a quello di **Sonic Extreme**, la dice lunga sull'importanza del progetto. A conferma della commistione tra videogames e pubblicità, abbiamo intravisto un camion virtuale della Pepsi in uno dei livelli del gioco. Pur essendo oggettivamente meno impressionante di **Super Mario 64**, **Nights** resta il migliore titolo Sega dell'E3. Eccovi l'immagine del joypad analogico per Saturn che sarà commercializzato insieme a **Nights:** ricorda il controller del Jaguar, ma è molto più piccolo e maneggevole.



Il pad/stick analogico di Sega per giocare a

L'ETICHETTA SEGA SPORTS

Dopo il recente exploit della Sega anche in campo calcistico (vedi l'eccellente **International Victory Goal '96**, la migliore simulazione di calcio a 32-bit), i giochi sportivi della grande "S" meritano un'attenzione particolare. Tra i titoli presentati a Los Angeles, quello che ci ha più favorevolmente impressionato è **NBA Action**. Sviluppato da Gray Matter, lo stesso team che ha prodotto **NHL All Star Hockey** per Saturn, **NBA Action** è previsto in esclusiva per il 32-bit Sega. Prima vera simulazione di basket a cinque per Saturn, **NBA Action** utilizza una grafica interamente poligonale, come **Total NBA** per PlayStation. **NBA Action** segna un notevole passo in avanti rispetto a **NHL All Star Hockey** (il cui sviluppo - lo ricordiamo - era cominciato quando ancora le specifiche tecniche definitive del Saturn non erano ancora definitive): il numero di animazioni su schermo è nettamente più elevato. Il livello di dettaglio grafico è notevole: i giocatori hanno il nome e il numero stampato sulla maglia! Un gran numero di telecamere virtuali riprendono l'azione da ogni angolatura possibile ed immaginabile. Tra gli altri titoli presentati a Los Angeles segnaliamo **NFL '97** (compatibile con l'opzione a sei giocatori) e **World Series Baseball** (Saturn) e **World Series Baseball '96** (Megadrive).





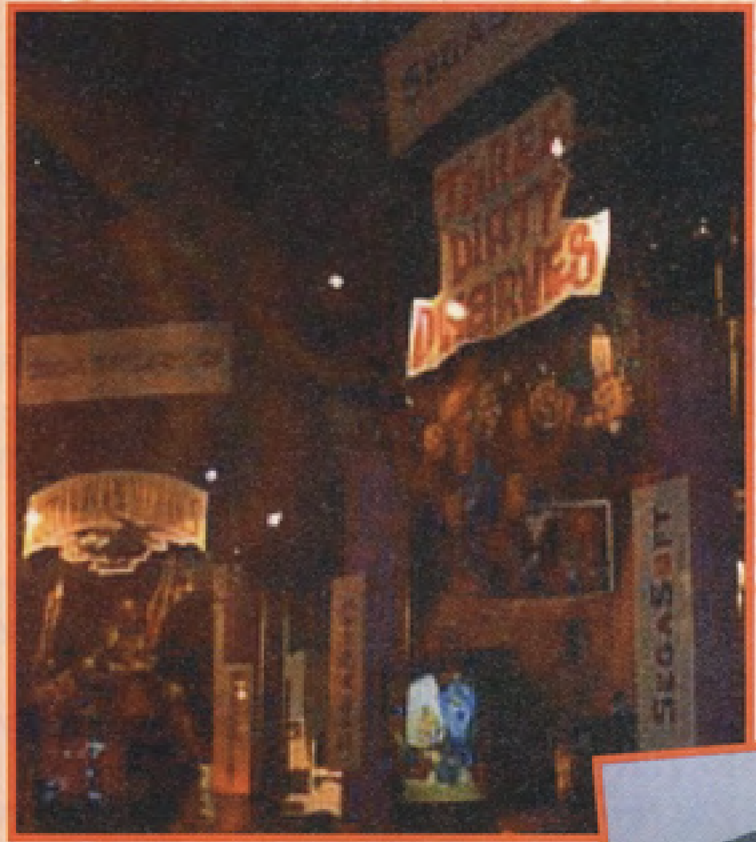


MEGADRIVE UBER ALLES

A riprova che c'è ancora spazio sul mercato per i sedici bit, Sega ha presentato una caterva di giochi per Megadrive. Oltre al nuovo episodio di **Sonic The Hedgehog** (**Sonic Blast**), segnaliamo prodotti di grande qualità come **Vectorman 2, X-PERTS, Bugs Bunny in Double Troble, Arcade Classic, Marvel Comics X-Women: The Sinister Virus**, ma soprattutto **Virtua Fighter Animation**, la vera sorpresa a sedici bit dello show Sega. Revival a sedici bit, è proprio il caso di dirlo, che non mancheremo di trattare abbondantemente sul prossimo numero di **MEGA Console**.

SEGASOFT & SEGA ENTERTAINMENT

La notizia è di quelle epocali: SegaSoft, una casa di produzione posseduta in parte da Sega, svilupperà videogiochi per Sony PlayStation e per *"altre piattaforme ritenute convenienti dal punto di vista economico"*. Tuttavia, i dirigenti della Sega of America hanno già precisato che i *best seller* per Saturn non verranno immediatamente convertiti per PlayStation o N64, il che rende assai improbabile l'apparizione di **Sega Rally** e **Virtua Fighter 2 per PSX** entro i prossimi sei mesi. A scanso di equivoci va precisato che SegaSoft è una compagnia indipendente da Sega, la quale comuque possiede il 40% delle azioni. L'indipendenza di SegaSoft si traduce, di fatto, nell'impossibilità di accedere liberamente al catalogo Sega. All'E3, SegaSoft ha presentato **Three Dirty Dwars** (Saturn, PC, Mac) e **The Sacred Pools** (Saturn, PC, Mac), un'avventura interamente realizzata in *full motion video*. Nel 1996, Sega Entertainment (compagnia posseduta interamente da Sega) introdurrà invece 12 nuovi titoli per PC, tra cui **Virtua City P.D.** (ottobre), versione remixata di **Virtua Cop. Vectorman e Panzer Dragoon, Daytona USA, Sega Rally Championship, ManxTT SuperBike. Baku Baku, Bug!, World Series Baseball '96** sono previsti a luglio. **SonicPC** (alias **Sonic CD**), **Sonic & Knuckles, Sonic3 e Garfield** saranno disponibili nei primi mesi del '97.



Three Dirty Dwarves, il primo titolo SegaSoft per Saturn







INFINE...

Tra i "non Sega" che ci hanno impressionato segnaliamo **Mr. Bones**, una sorta di platform tridimensionale che si rifà a **Resident Evil**. Il personaggio che controllate perde "pezzi" del corpo ogni volta che viene ferito. Veramente splatter. **Scorcher** (Scavenger) è in fase avanzata di programmazione e butta veramente benissimo: dimenticatevi di **WipEout**... **Amok** non è niente male. **Area 51** (Williams) è compatibile con la Virtua Gun. Peccato che era completo solo al 20%. Impressionanti il numero di livelli di parallasse di **Earthworm Jim 2** (Playmates). **Major Damage**: picchiaduro a scorrimento di Capcom: banalotto, davvero. Sunsoft ha presentato **Kart Duel**, uno spudorato clone di **Super Mario Kart** e **Galaxy Fight**, uno sparacchino bidimensionale previsto anche pre Neo Geo (una piattaforma pressoché morta, in America). Non male invece **Wet Dreams**, della Vic Tokai, un altro ***BioHazard-wannabe*** per Saturn. Per ora è tutto...







SOVIET STRIKE

Casa	Genere	Versione	Uscita
EA	AZIONE	AMERICANA	NOVEMBRE

Eccovi a voi le prime immagini della versione Saturn del primo episodio a 32-bit della saga cominciata eoni fa con Desert Strike per Megadrive. Secondo noi sono dannatamente spettacolari, poi fate voi...





KUMITE

Casa	Genere	Versione	Uscita
KONAMI	PICCHIADURO	GIAPPONESE	SETTEMBRE

Kumite, il nuovo picchiaduro della Konami, è uno dei titoli più convincenti tra quelli presentati allo show. Sessanta frames di animazioni al secondo, grafica massiva ma giocabilità ancora da sistemare...





HEART OF DARKNESS

Casa	Genere	Versione	Uscita
SEGA	AVVENTURA	AMERICANA	SETTEMBRE

Sega ha acquistato da Sony i diritti di pubblicazione di una delle migliori avventure per PC degli ultimi anni. Il gioco è già in fase avanzata di programmazione e sarà disponibile a settembre...







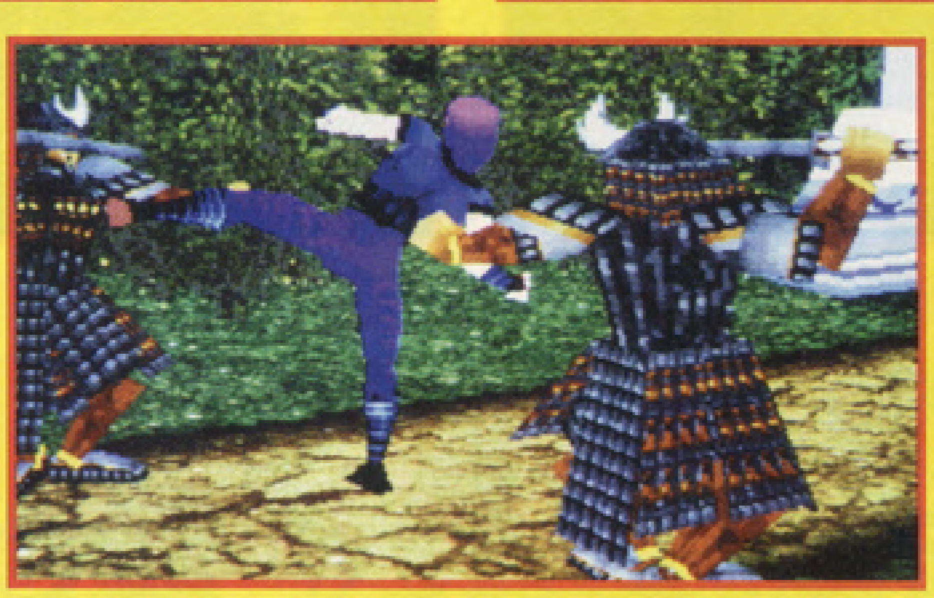
NINJA

Casa	Genere	Versione	Uscita
CORE DESIGN	PICCHIADURO	EUROPEA	LUGLIO

Picchiaduro poligonale di ottima fattura, Ninja ci permette di indossare i panni di Kurosawa, non il celebre regista, ma un samurai in treddì come non si era mai visto prima. Praticamente un The Way of the Explodig Fist in tre dimensioni...







CONTRA '96

Casa	Genere	Versione	Uscita
KONAMI	AZIONE	AMERICANA	SETTEMBRE

Violentissimo sequel tridimensionale di Super Contra per Sega Saturn. Molto più simile a Total Carnage che alle precedenti incarnazioni a 16-bit...



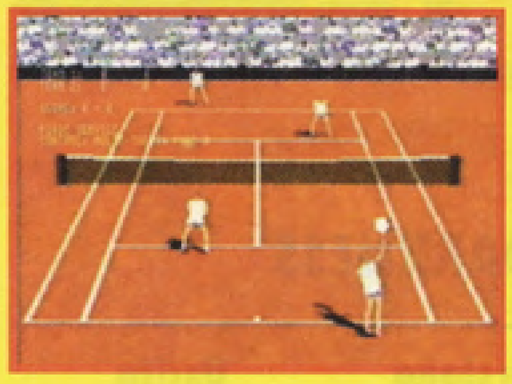


PETE SAMPRAS EXTREME

Casa	Genere	Versione	Uscita
CODEMASTERS	SPORTIVO	EUROPEA	SETTEMBRE



Vista la tragica situazione videoludica per ciò che concerne le simulazioni di tennis per Saturn, Code Masters ha pensato bene di updatare il suo classico titolo per il 32-bit. Ma non è finita qui: nei prossimi mesi vedremo la spettacolare versione 3D di Micro Machines...





TOMB RAIDERS

Casa	Genere	Versione	Uscita
CORE DESIGN	AVVENTURA	EUROPEA	SETTEMBRE



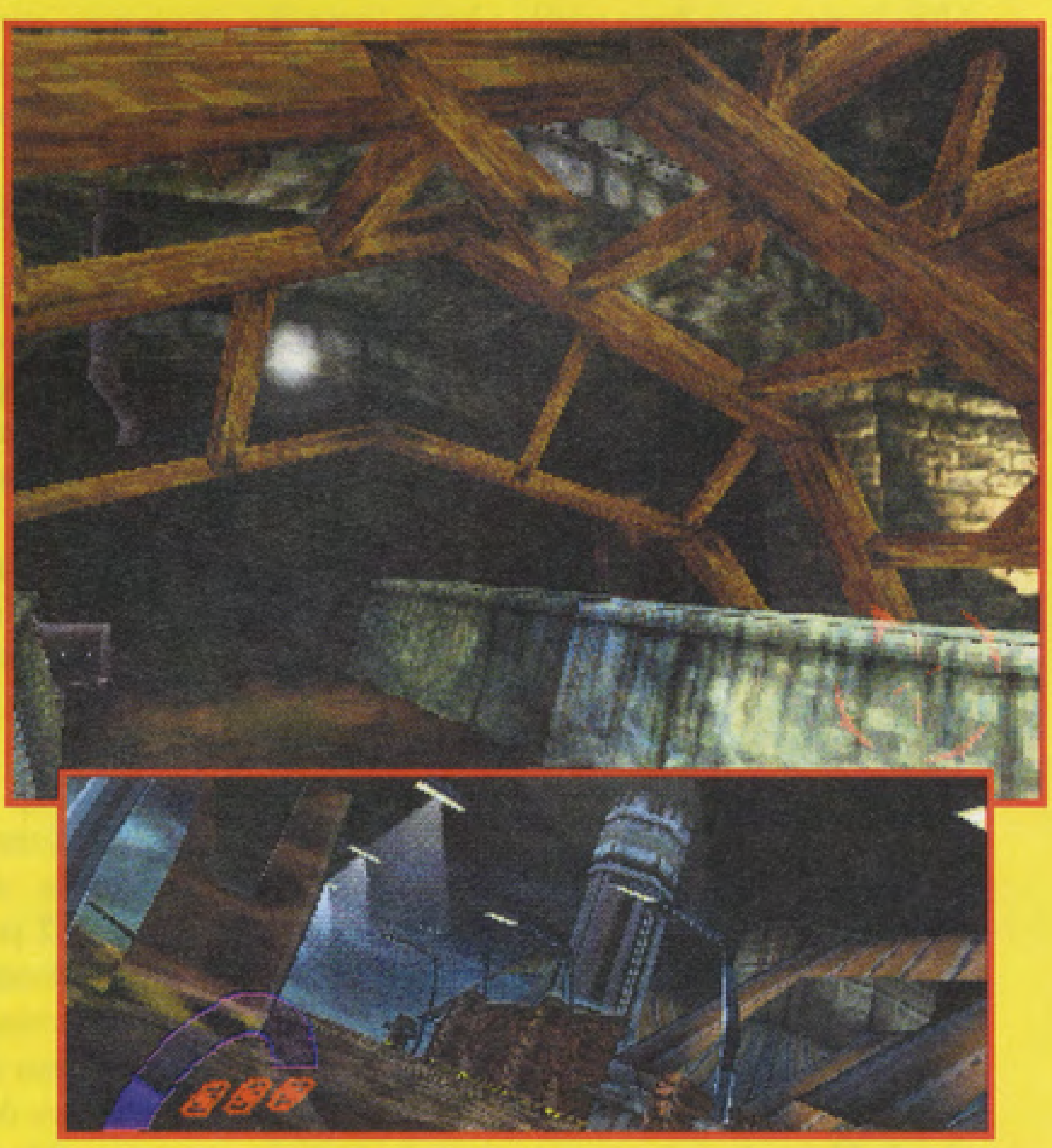
Sensazionale a dir poco, la nuova avventura della Core Design vanta una grafica tridimensionale mai vista sino a oggi su Saturn. In attesa di uno speciale completo, date un'occhiata a queste spettacolari immagini...





TUNNEL B1

Casa	Genere	Versione	Uscita
OCEAN	AZIONE	EUROPEA	OTTOBRE



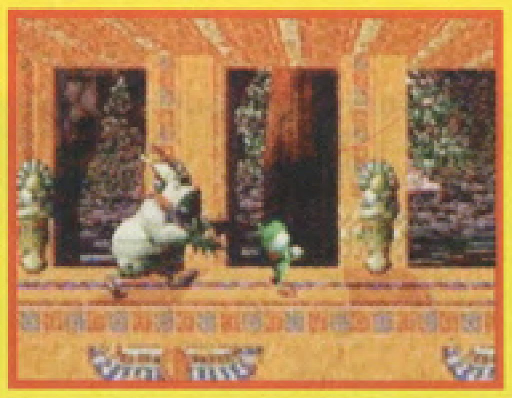
Uno dei primi prodotti dei Neon (una nuova casa tedesca) sarà pubblicato da Ocean il prossimo autunno. Tunnel B1, uno shoot'em up underground realizzato con una spettacolare grafica 3D. Per uno speciale sulle produzioni Neon, non perdete il prossimo numero di MEGA Console…



BUG!, TOO

Casa	Genere	Versione	Uscita
SEGA	PLATFORM	AMERICANA	SETTEMBRE

Il prevedibile sequel di Bug!. Un mero gregario, stretto tra Nights e Sonic Extreme...



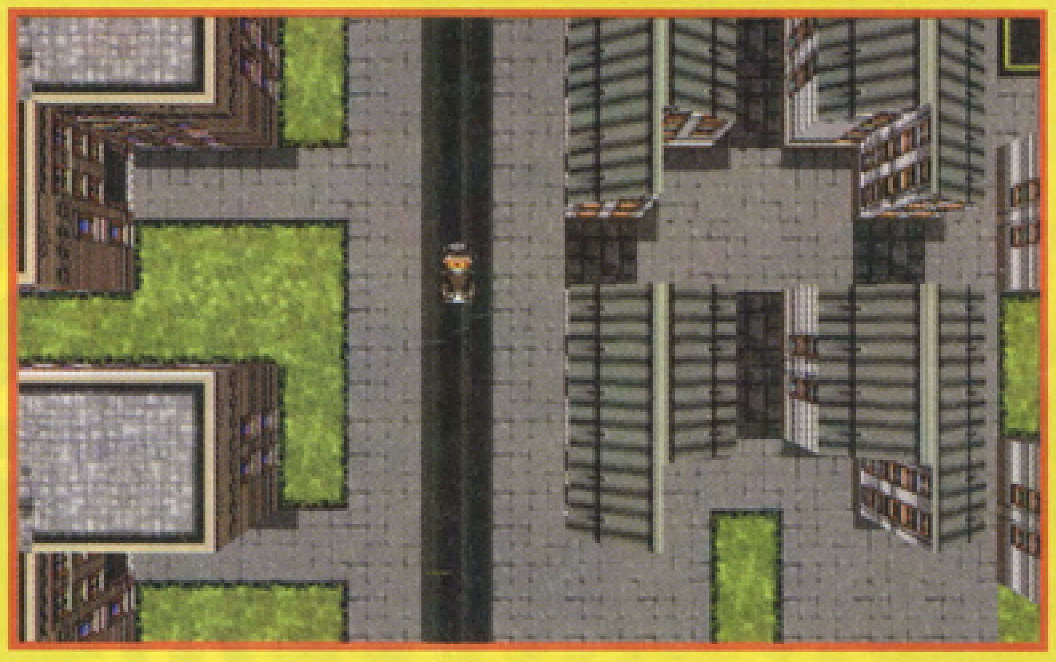




GRAND THEFT AUTO

Casa	Genere	Versione	Uscita
BMG	AZIONE	EUROPEA	OTTOBRE

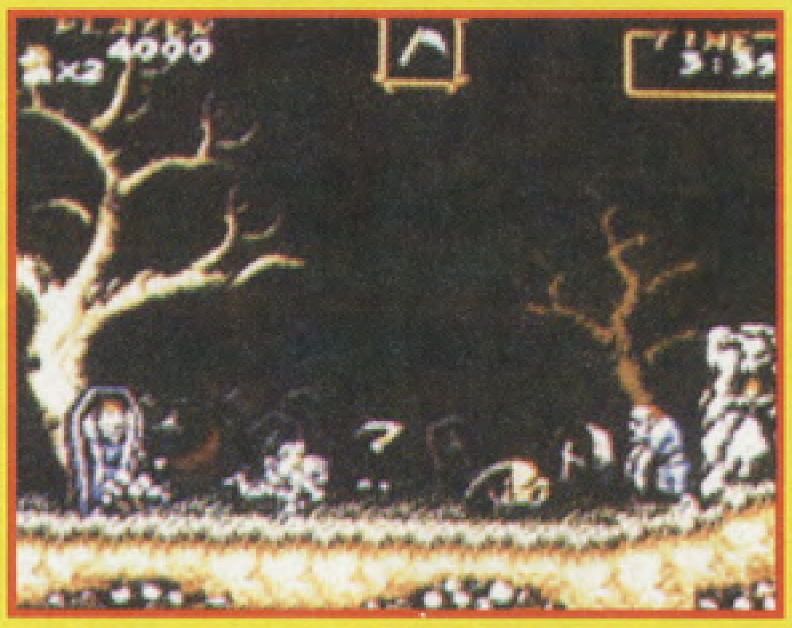
Queste sono le primissime immagini di Grand Theft Auto, il nuovo gioco dei DMA (il team che ci ha regalato Lemmings e UniRacers, SNES). Praticamente, la versione criminale di Micro Machines: lo scopo del gioco è infatti fregare automobili e girare per gli scenari a folle velocità. Sapete una cosa? Potete persino investire i pedoni, ehehheheh... Ah, raga, non provate a farle sul serio queste cose, ci tengo a precisarlo.



Rumori di Fondo

Abbiamo raccolto per voi una serie di voci di corridoio durante i tre giorni della fiera losangelina. Ehi, non dimenticate che si tratta di notizie non confermate...

* Dopo Psygnosis, anche Namco potrebbe sviluppare i suoi migliori videogiochi per Saturn. Secondo alcune voci in cerca di conferma, **Tekken 2** potrebbe apparire sulla console Sega entro Natale. Non solo. Pare che anche una nuova versione di **Ridge Racer** (non **Revolution**) potrebbe apparire su Saturn. Ulteriori info sul prossimo numero.
* I prossimi progetti dell'AM2? Si parla di uno **Space Harrier** in tre dimensioni basato sul Model 3. A volte ritornano...
* **Virtua Fighter 3** Saturn. I rumori si rincorrono. Secondo le ultime indiscrezioni, la versione casalinga potrebbe essere venduta assieme a una cartuccia che conterrà dei chip di espansione che potenzieranno le prestazioni della console (vedi **Virtua Racing** ai tempi del Megadrive). La cartuccia dovrebbe essere inoltre compatibile con altri videogiochi Sega. Se questa notizia venisse confermata, di fatto Sega dimostrerebbe di aver scelto ancora una volta la via dell'add-on.



* Che ne direste di un **Saturn Ghouls'n Ghosts** da Capcom? Date un'occhiata a questa pix...
* Pare che sarà Sega e non Takara a realizzare la conversione di **Tohshinden 2** per Saturn. Sega è rimasta particolarmente delusa dal mediocre lavoro di Takara in occasione del primo **Toshinden** e intende programmare il sequel sfruttando le nuove librerie grafiche di Saturn.
* Ocean sta lavorando alla versione Saturn di un gioco di calcio alla **Virtua Striker**...
* Sega ha arruolato i cinque migliori team di sviluppo di Taiwan: Softstar Information, Intersub Multimedia Communications, Dynasty International, King Formation, Dynasty International, and Computer & Intertainment. Le case hanno annunciato almeno cinque titoli entro la fine del'anno.
* Sega Saturn a 150 dollari per Natale? Una eventualità che molti a Los Angeles considerano una certezza: finalmente prezzi di massa, ma soprattutto una mossa per contrastare Nintendo. Prevedo che nei prossimi mesi potremo permetterci più di una console...
* Un nuovo **Gundam** targato Bandai in arrivo a luglio, senza contare un platform 3D con i personaggi di **Ultraman**...
* Ufficiale: la Nichibutsu sta lavorando a **Terra Cresta 3D**. Dalle prime indiscrezioni, il sequel tridimensionale di uno dei migliori sparacchini degli anni '80 sarà molto simile a **Panzer Dragoon**. *Stay tuned for more...*
* La versione giappo di **Fatal Fury 3** (SNK) per Sega Saturn è prevista per il 28 di giugno. Sempre a giugno vedremo **Torico 2** (2 CD), mentre dovrebbero essere già in circolazione il nuovo **DragonBall Legends** nonché **Sword & Sorcery.** Il sei di luglio invece potremo giocare a **Death Crimson** (Ecole) uno shooter compatibile con la Virtua Gun. A proposito...
* AM2 avrebbe intenzione di realizzare uno spin-off di **Virtua Cop** realizzando un ibrido tra **Rolling Thunder** e il celebre shooter poligonale. Board prevista: ST-V...



Ecco uno dei protagonisti del nuovo spin-off di Virtua Cop...

CAPCOM RULLA!

Vi presentiamo le prime immagini di alcuni dei titoli più attesi per Saturn:

Street Fighter Alpha 2





MegaMan VIII





Cyberbots



DESTRUCTION DERBY

Casa	Genere	Versione	Uscita
PSYGNOSIS/SEGA	RACING	EUROPEA	GIUGNO



Pur essendo leggermente più pixelloso a livello grafico della versione PSX, Destruction Derby promette molto bene. Recensione completa sul prossimo numero.



NEXT MONTH!

Sul prossimo numero potrete leggere uno speciale mostruoso sull'E3, con nuove immagini, anteprime, indiscrezioni e interviste esclusive. Colgo l'occasione per ringraziare Fabio Ravetto per la preziosa collaborazione: senza il Ravez sarebbe stato praticamente impossibile chiudere il numero. Aspettatevi grandi cose prossimamente. Basta, ho già detto troppo. Bella lì. (mbf)

L'attesa è finita, potremmo (riba)dire. A sei mesi di distanza dalla presentazione ufficiale del Nintendo 64 in quel di Tokyo, la console a 64-bit che ha il non semplice compito di rivoluzionare il panorama videoludico planetario ha letteralmente dominato la seconda edizione dell'Electronic Entertainment Expo. La tre giorni di Los Angeles, nuova capitale del Regno dei Funghetti, ha confermato che Super Mario è il Re dei videogiochi e noi siamo i suoi sudditi, volenti o nolenti. Per detronizzare il monarca, Sony e Sega dovranno mangiarne di michette...



di Matteo Bittanti

ED È SUBITO MARIO

Los Angeles, California - La prima vera console a 64-bit è stata presentata in Occidente dopo una serie tragicomica di posticipi, smentite, ritardi e indiscrezioni sempre più deliranti. Incertezze sulle effettive potenzialità della console, panico per il prezzo del software e ansia per le sinistre profezie di Nostradamus hanno caratterizzato il pre-fiera. Il tarlo del dubbio ha insidiato le coscienze dei videogiocatori di buona volontà, portando all'esaurimento otaku d'ogni nazione. Fortunatamente, l'*Electronic Entertainment Expo* ha confermato che Nintendo è sempre Nintendo, la palla è rotonda e ormai le vacanze estive sono vicine. La megalopoli californiana è stata presa d'assalto da orde di fanatici desiderosi di strappare un autografo, un sorriso, una carezza sulla guancia dal Maestro, Shigeru Miyamoto, entità eterea che regola, dall'alto della sua fama intergalattica, il presente, il futuro, il passato e il gerundio del divertimento elettronico. E ce n'era di roba da vedere, all'ichiub. Cacchio, se ce n'era. Otto i titoli giocabili (contro i due dello Shoshinkai), e un godziliardo tra video, filmati, santini e figurine. Manco a dirlo, l'incredibile **Super Mario 64** si è dimostrato all'altezza delle aspettative, umiliando almeno il 70% di tutti gli altri prodotti in display. Non esageriamo se diciamo che l'ultimo titolo di Miyamoto è in assoluto il videogame più radicale degli ultimi anni. C'è di tutto. C'è di più: power-ups a dozzine, monete da raccogliere in quantità industriale, scontri e scontrini in tempo reale, ricevute fiscali in 3D, puzzle, esplorazioni a go-go, dialoghi a go-go, labirinti, tesori nascosti, nuove e vecchie conoscenze, personaggi segreti, locazioni a miliardi e, ovviamente, quel paio di baffoni che Castagna ha tentato vanamente di imitare (e solo per questo meriterebbe uno sganassone sul naso. Prendete il biglietto e mettetevi in fila). Sono bastate solo poche partite per scoprire che il metodo di controllo è assolutamente ottimale: dopo tre ore siamo persino riusciti ad uscire dal menu principale. La telecamera virtuale, selezionabile con il pulsante C del controller, segue i movimenti di Mario con naturalezza elettronica. A livello grafico, **Super Mario 64** è impareggiabile e ci scapperebbe da dire che ha settato un nuovo standard, se il commento non fosse così banale. Ripensandoci, **Mario** ha settato - che dico, ottato - un nuovo standard. Per gli amanti dei numeri, puntualizziamo che l'idraulico italiota è costituito da oltre 1500 poligoni. L'anti-aliasing in tempo reale conferisce agli oggetti che compaiono sullo schermo un look sbarazzino e fluido come un formaggino tigre mentre si scioglie nella pastasciutta. I fondali, capperi, sono assolutamente incredibili. Il grado di coinvolgimento suscitato è del tutto inedito. Un killer game che farà vendere milioni di Nintendo 64, questo è poco, ma sicuro. **Super Mario 64** costerà, in America, 69.95 dollari, pari a 110 papagne e sarà disponibile al momento del lancio del Nintendo 64. Un unico rammarico: il gioco NON sarà inserito nella confezione. Mica scemi, alla Nintendo. Il commento di Peter Main vale diecimila parole e una dozzina di immagini: *"Basta un'occhiata a **Super Mario 64** per capire che aspetto ha il futuro. Se c'è un modo per descriverlo, direi che è magico e irresistibile allo stesso tempo"*. Per una volta, credete all'hype.



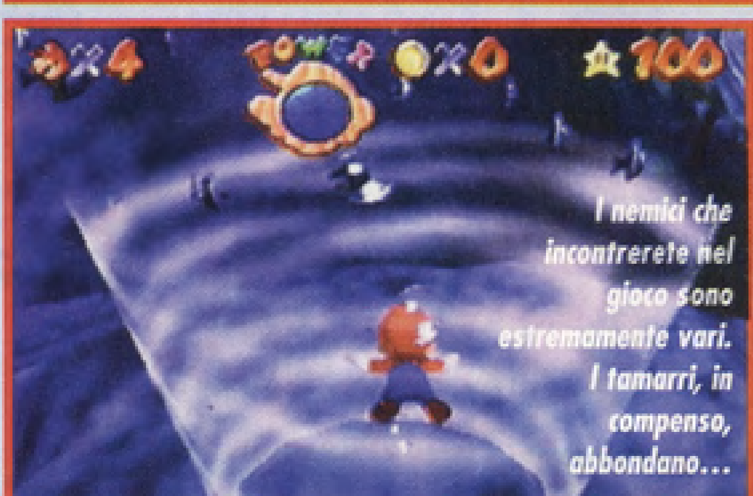
Abbiamo scoperto che Yoshi è nascosto all'interno del gioco: vieni fuori, farabutto!



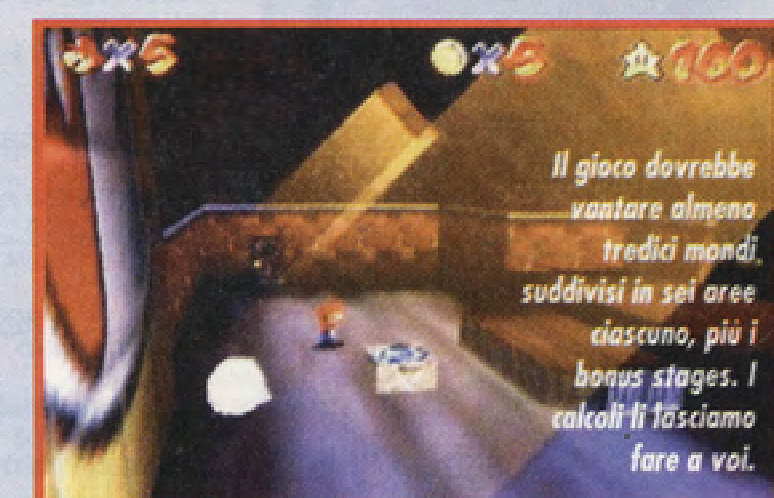
Grazie al cielo, non c'è un solo secondo di full motion video: le schermate tra un livello e l'altro sono state create utilizzando l'engine grafico del gioco.



Super Mario 64 occupa 64 mega di RAM che vi piaccia



I nemici che incontrerete nel gioco sono estremamente vari. I tamarri, in compenso, abbondano...



Il gioco dovrebbe vantare almeno tredici mondi suddivisi in sei aree ciascuno, più i bonus stages. I calcoli li lasciamo fare a voi.



Mario è in grado di saltare, correre, arrampicarsi, colpire, nuotare e persino mettersi le dita nel naso: la libertà di movimenti è assoluta...

VOLARE, OH OH

Pilotwings 64, creato in collaborazione con Paradigm Simulations, vanta una grafica sensazionale, ma per ciò che concerne le animazioni siamo rimasti un po' delusi. Già. Per quanto gli effetti di pop-up o di spixellizzazione siano pressoché inesistenti, un frame rate alquanto ridotto rischia di compromettere un titolo altrimenti favoloso. Speriamo che nelle prossime settimane









ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 LOS ANGELES '96

Il nuovo **Star Fox** è stato presentato in forma non giocabile, il che ha suscitato un certo malcontento tra i presenti, alcuni dei quali sono stati freddati sul posto per evitare insurrezioni generali. Pare che uno dei tizi di Consolemiazia ci sia rimasto secco, ma l'indiscrezione non ha ancora trovato conferma. La versione a 64-bit vanta una grafica veramente imbattibile.













Robotech: Crystal Dreams (Gametek), invece, ci ha lasciato abbastanza indifferenti.

questo difetto venga eliminato. Tuttavia, il grado di realismo è elevatissimo e il 3D è veramente efficace. L'area di gioco, poi, è I-M-M-E-N-S-A!

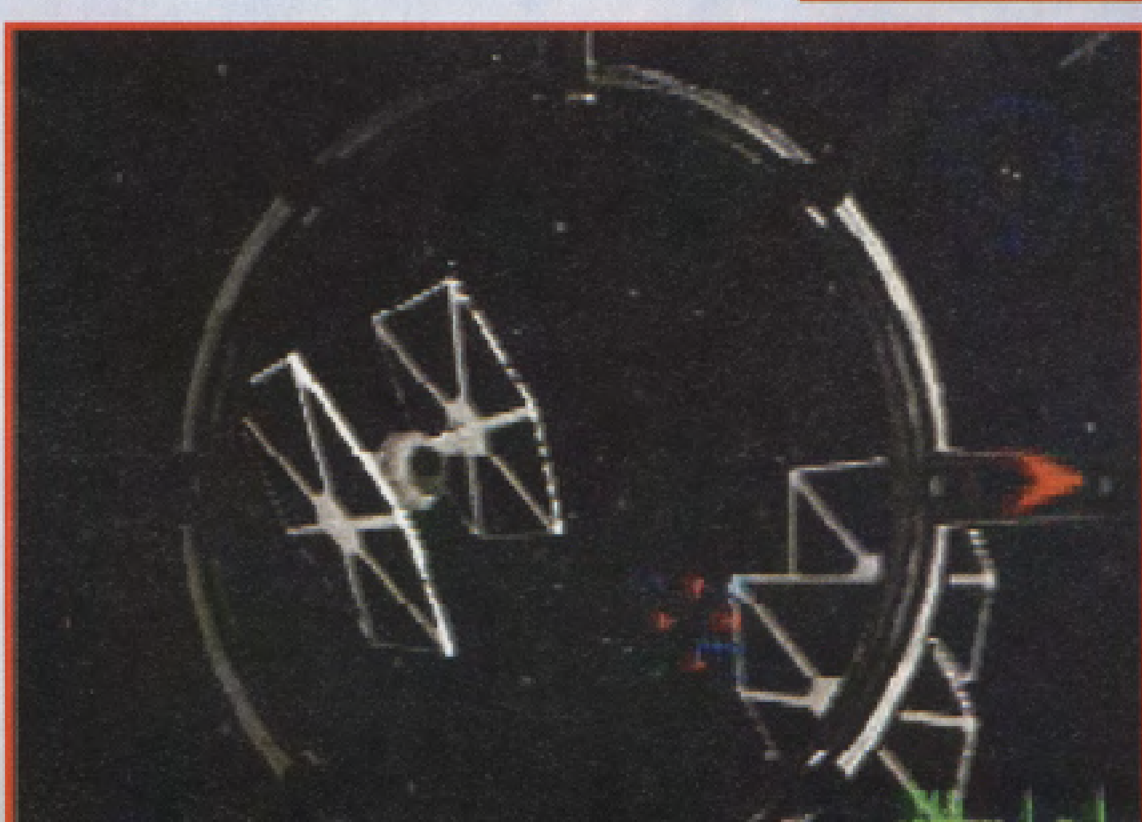
TI ROVINO, TI ROBIRRÀ

Killer Instinct 64 è una sorta di mix dei primi due episodi e include nuovi fondali tridimensionali che, a nostro avviso, c'entrano come i cavoli a merenda. Grafica ottima, giocabilità nella media, originalità piuttosto scarsa il che significa che venderà milioni di copie e piacerà moltissimo agli estimatori del genere…



Shadows of The Empire alterna momenti di grande intensità (vedi le sezioni alla **Dark Forces**) a livelli oggettivamente un po' deludenti (alcune fasi di volo sono penalizzate da una certa lentezza, in altre la grafica non sembra particolarmente impressionante, infine il tizio dello stand LucasArts soffriva di alitosi). I fondali sono ottimamente definiti, ma un certo look finto-trasandato alla **Rebel Assault** non ci ha convinto più di tanto. Rivedibile…





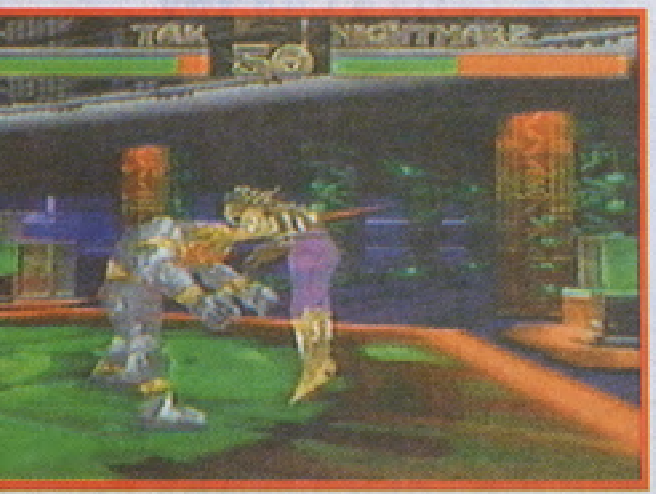


Mortal Kombat 64 (ex **Mortal Kombat 3 Plus**), a nostro avviso, si è dimostrato addirittura superiore a **Killer Instinct 64**. È pressoché scontato aggiungere che vanta nuovi personaggi, nuove fatalities, nuovi stages e bla bla bla...

Tra i picchiaduro per N64 segnaliamo anche **WarGods** (Williams), assai più convincente di un sacco di altri titoli-spazzatura visti in fiera. L'unico vero beat'em up a tre dimensioni per il sessantaquattro bit Nintendo.







Eccellente il nuovo di Rare, **Blast Corps** (noto in precedenza come **Blast Dozer**) è un videogioco che ci consente di radere al suolo intere città con l'ausilio di poderosi mezzi pesanti. Il mio sogno, tra parentesi. Uso magistrale della grafica tridimensionale e degli effetti speciali del Nintendo 64. Le esplosioni a tutto schermo e le trasparenze sono realizzate in maniera perfetta. Rare Rulla.

A TUTTA VELOCITA'

Cruisin' USA ci è piaciuto abbastanza: la versione per N64 è nettamente più massiva del coin-op e rappresenta una valida alternativa ai "soliti" racing Namco e Sega. L'idea di un **Out Run** degli anni novanta ci intrippa e anche la hostess dello stand Konami non era male.







Tra i titoli presentati in video, si erge maestoso l'incredibile **Super Mario Kart R**, un gaudioso sequel di uno dei migliori giochi per SNES. Quattro players contemporaneamente, doppio split screen (verticale o orizzontale), un fottio di tracciati, battle mode... Cribbio, il massimo della vita!





Wave Race 64 è stato sensibilmente modificato rispetto alla presentazione giapponese. Bah, francamente preferivamo l'originale...





A OVEST DI DOOM

Goldeneye 007 vanta una grafica spettacolare, come potrete vedere. Il titolo dei Rare è una sorta di incrocio tra **Doom** e **Virtua Cop** ma senza semafori il che crea, a volte, degli ingorghi pazzeschi. Il gioco dovrebbe uscire a novembre e noi lo recensiremo al volo. Olé...

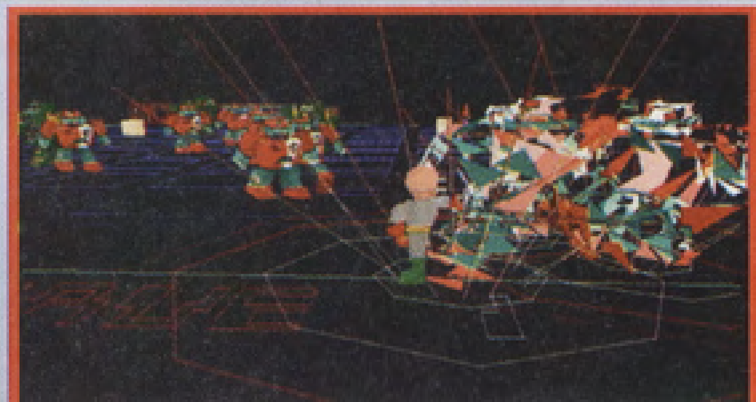




Lo stesso **Ultra Doom** (Williams) è caratterizzato da soluzioni estetiche di gran lunga superiori a quelli delle versioni a 32-bit (leggasi: Sony PlayStation). Williams ha presentato una serie di giochi che hanno riscosso un grande successo, tra cui **Robotron X**, sequel ufficiale di **Robotron**, un classico shooter degli anni '80 (già emulato ai tempi del Super NES dal frenetico **Smash TV**). Nostalgia portami via...













Mission Impossible (Ocean) è stato accolto con un certo entusiasmo. In attesa di spupazzarci il film interpretato dal Tommasino Crociera, beccatevi queste pix e meditate…

GIOCHI SPORTIVI

Tra le simulazioni sportive ha letteralmente dominato **NBA Hangtime** (Williams), un giochillo di basket che cita parecchio da **NBA Jam**. Il fatto che sia stato creato dallo stesso team è in qualche modo sintomatico di una certa autoreferenzialità. Mindscape per non dire Mindiscape, ha presentato un filmato di **Monster Dunk**, praticamente quando **Vampire Hunter** incontra, manco a dirlo, **NBA Jam**.



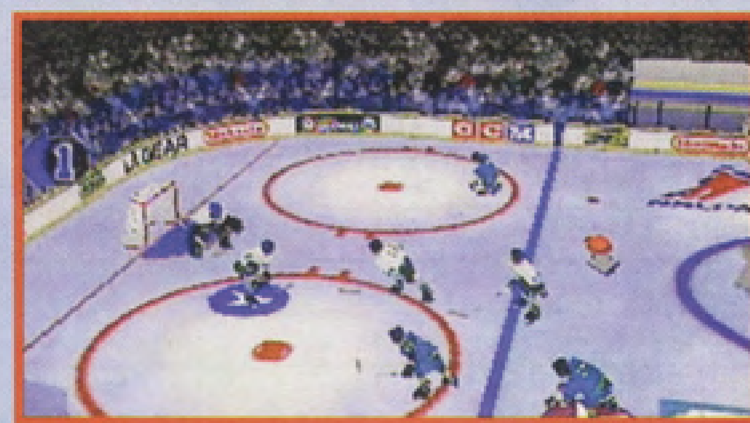
I rappresentanti di Konami hanno confermato di essere al lavoro su **International Soccer Superstars Deluxe** per Nintendo 64, ma filmati o demo non erano disponibili. Uffa. Idem con patate per ciò che concerne **Fifa Soccer '97** (EA). Dovremo attendere fino al mese prossimo…

Una vera rivelazione, invece, è **Wayne Gretzy Hockey** (Time Warner Interactive), una simulazione di hockey molto realistica realizzata interamente con grafica poligonale. Davvero niente male anche se, a livello di giocabilità, è evidente che il prodotto abbisogna ancora di qualche ritocco. Speriamo in bene: **NHL** di EA ci ha rotto!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 LOS ANGELES '96







PROSSIMAMENTE SU NINTENDO 64

GIOCHI UFFICIALI

TITOLO	CASA	SVILUPPATORE
BlastCorps	Nintendo	Rare
Body Harvest	Nintendo	DMA Design
Buggie-Boogie	Nintendo	Angel Studios
Creator	Nintendo	Software Creations
Cruis'n USA	Nintendo	Williams Entertainment
GoldenEye 007	Nintendo	Rare
FIFASoccer '97	EA	EA Sports
Habu Shogi	Seta	Seta
Ultra Doom	Williams Ent	Williams
Ultra Combat	GTE Interactive Media	GTE Interactive Media
Ken Griffey Jr. 64 Baseball	Nintendo	Angel Studios
Killer Instinct 64	Nintendo	Rare
Kirby Bowl 64	Nintendo	HAL Labortories
The Legend of Zelda 64	Nintendo	NCL
Mission: Impossible	Ocean	Ocean
Mortal Kombat 64	Williams Ent.	Williams
Monster Dunk	Mindscape	Mindscape
Pilotwings 64	Nintendo	Paradigm Simulation
Red Baron	Sierra	Sierra
Robotech: Crystal Dreams	Gametek	Gametek
Robotron 64	Williams Ent.	Williams
Star Wars: Shadows of theEmpire	Nintendo	LucasArts Entertainment
Starfox 64	Nintendo	NCL
Super Mario 64	Nintendo	NCL
Super Mario Kart R	Nintendo	NCL
TetrisPhear	Nintendo	H2O Entertainment
Top Gun: A New Adventure	Spectrum Holobyte	Spectrum Holobyte
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	Iguana Software
Virgin Interactive's Game	Virgin Interactive	Virgin
Wave Race 64	Nintendo	NCL
Wayne Gretzky Hockey	Time Warner	Time Warner Interactive
War Gods	Williams Ent.	Williams
NBA Hangtime	Williams Ent.	Williams

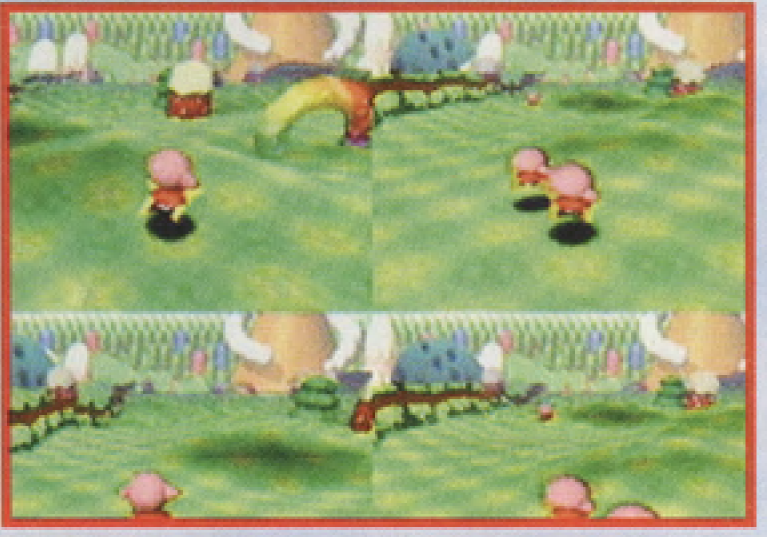
ALTRI TITOLI PREVISTI

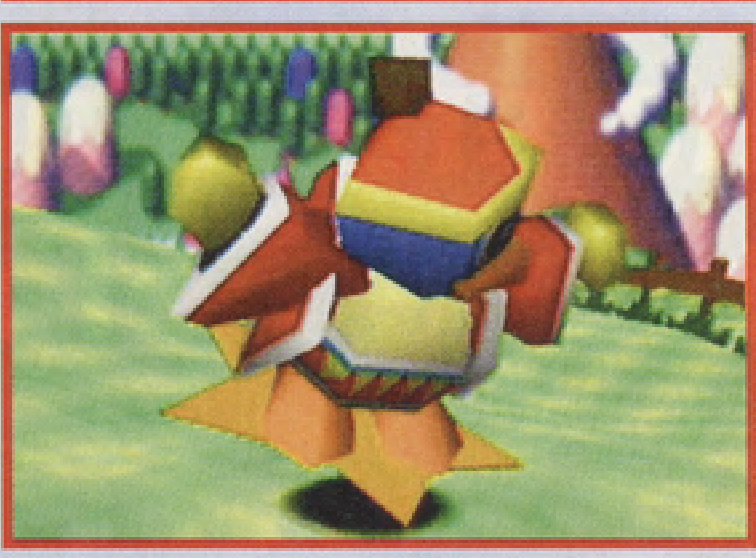
Donkey Kong Country 64	Nintendo	Rare
Yoshi's Island 2	Nintendo	NCL
Duke Nukem 3D	Apogee	3D Realms
Frank Thomas Big Hurt Baseball	Acclaim	Acclaim
Hexen 64	GT Interactive Software	id Software
Madden NFL Football	Electronic Arts	EA Sports
POD	Ubi Soft	Ubi Soft
Quake	GT Interactive Software	id Software
Rave Racer	Namco	Namco
Stacker	Virgin Interactive	Virgin
Super Mario RPG 2	Nintendo	NCL
Superstar Soccer 64	Konami	Konami
Silicon Valley	BMG Entertainment	TBA
Ultra Descent	Interplay	Interplay

C'ERANO ANCHE...

Kirby's Air Ball (già **Kirby's Bowl**, sviluppato dagli HAL Laboratories - che sa tanto di Laboratuà Garnié, Parì, o' de tualett cazz & mazz) è stato implementato in modo evidente rispetto a sei mesi fa (volevamo ben vedere) anche se, tra i giochi presentati, è quello che ha riscosso meno successo. Ciò conferma che, nonostante tutto, **Kirby** resta un maledetto perdente.







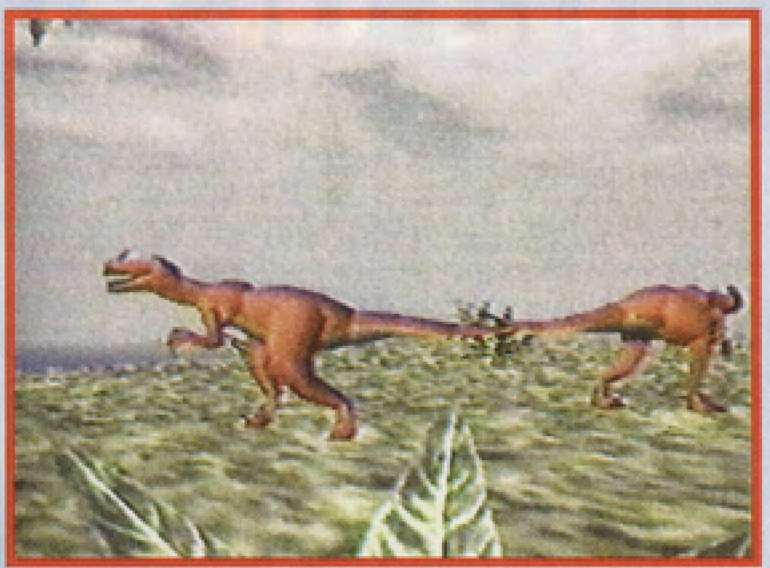






Turok: The Dinosaur Hunter, presentato su un televisore da 40" nel barocco stand di Acclaim, ha convinto più delle pix che erano circolate nei mesi scorsi ma difficilmente lascerà il segno nel caotico panorama del divertimento elettronico di fine millennio.







ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 LOS ANGELES '96



Concludendo, il Nintendo 64, di fatto, è **Super Mario 64**. Il nuovo gioco di Miyamoto non si è limitato a eclissare la maggior parte dei prodotti presentati per Sega e Sony, ma ha letteralmente annichilito anche gli altri giochi per Nintendo 64. Amen.

UN UOMO CHIAMATO SHIGERU MIYAMOTO

Il Maestro ha confermato l'uscita di **F-Zero 64** per Nintendo 64, nei primi mesi del 1997 e ha inoltre annunciato che sta lavorando al sequel di **Super Mario 64**, che tuttavia non sarà pronto prima di un anno e mezzo almeno. L'unica notizia certa a proposito di **Super Mario 64 2** è che sarà disponibile esclusivamente per il lettore di dischi magnetici. Miyamoto ha inoltre parlato del sequel di **Yoshi's Island** per N64, precisando che il nuovo titolo vanterà ambientazioni tridimensionali e sarà probabilmente disponibile a Pasqua.



Sei come Miyamoto, sei come ti vorrei.

N64: TUTTO QUELLO CHE DOVETE SAPERE

1) Il Nintendo 64 sarà nei negozi giapponesi a partire dal 23 giugno. Nintendo prevede di commercializzare almeno 500,000 unità in una settimana.

2) La versione americana della console sarà disponibile il prossimo 30 settembre al prezzo di 250 dollari. Nella confezione sarà incluso un joypad, ma nessun gioco.

3) I titoli che accompagneranno il lancio americano del Nintendo 64 sono **Super Mario 64, Pilotwings 64, Waverace 64, TetrisPhear, Shadows of Empire, Cruis'n USA** e **Body Harvest**.

4) I giochi Nintendo che saranno lanciati da qui a Natale sono **Buggie-Boogie, Ken Griffey Jr. Baseball, Blast Corps, Goldeneye 007, Super Mario R** e **Killer Instinct 64**.

5) I giochi, in America, costeranno tra i 49.95 dollari e i 79.95 dollari. In Giappone, invece, verranno venduti ad un prezzo pari a 160.000 lire circa.

6) Nintendo of America prevede di commercializzare 500,000 console entro Natale, un 1 milione di macchine entro il primo marzo del 1997, tre milioni entro i primi sei mesi di vendita.

7) Nintendo investirà oltre 50 milioni di dollari per promuovere la sua nuova console negli Stati Uniti. Considerando che saranno disponibili 500,000 Nintendo 64 al momento del lancio, è come dire che Nintendo investirà 100 dollari in pubblicità PER CIASCUNA CONSOLE.

8) Durante la conferenza stampa, Howard Lincoln, ha affermato che Nintendo intende commercializzare una espansione che permetterà agli utenti di Nintendo 64 di collegarsi a Internet e di videogiocare in rete, senza però precisare prezzo e data di uscita.

9) Il 66% dei giochi che usciranno in America nel 1996 per N64 saranno pubblicati dalla Nintendo.

10) Secondo Peter Main, Nintendo conserverà la leadership nel settore dell'intrattenimento elettronico USA, aggiudicandosi un eclatante 42% del mercato. Sega dovrebbe assestarsi attorno al 31%. Sony al 24%.

11) Le potenzialità di Nintendo 64, secondo Howard Lincoln, sono paragonabili a quelle di dieci processori Pentium.

12) Nintendo ha rivelato che aveva pianificato un lancio del N64 nella primavera 1995, ma la carenza di software ha costretto a rimandare l'uscita della console sino al '96 inoltrato.

13) Ci sono attualmente più di cinquanta titoli in fase di sviluppo per Nintendo 64.

14) Il prezzo americano dei controller aggiuntivi per N64 è di 30 dollari mentre la memory card costerà 10 dollari. Altri cavi e cavetti: S-VHS ($25), Stereo Cable ($15).

15) Il lettore di dischi magnetici per N64, il 64DD, sarà presentato alla prossima edizione dello Shoshinkai Show di Tokyo (ottobre '96) e sarà disponibile a dicembre in Giappone e nella primavera del 1997 in America.

16) Secondo Howard Lincoln, il Nintendo 64 rimarrà la forza propulsiva del mercato videoludico per almeno dieci anni grazie ad upgrade come il 64DD.

17) Nintendo, secondo Peter Main, non ha alcuna intenzione di sviluppare videogiochi per il mercato PC.

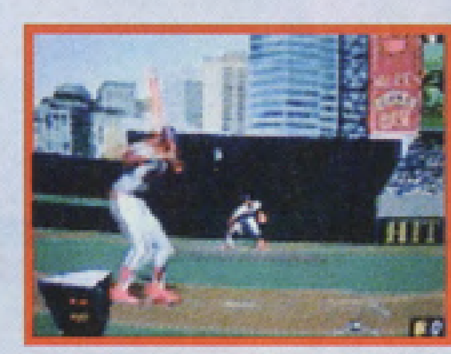
"Il Nintendo 64 è quel salto di qualità che tutti stavano aspettando"

(Howard Lincoln, presidente di Nintendo of America)

SUPER NES

Pochi ma buoni, verrebbe da dire, i titoli a sedici bit. Vi descriviamo brevemente i giochi presentati rimandandovi al mese prossimo per uno speciale completo:

KEN GRIFFEY JR.'S WINNING RUN (10 giugno)



Simulazione di baseball sponsorizzata dalla popolare star della MLB. Il gioco è stato creato con la grafica ACM che abbiamo già apprezzato nella saga di Donkey Kong Country. Recensione completa sul prossimo numero.

TETRIS ATTACK (3 settembre)
Ulteriore divertissement del celebre rompicapo russo. Per uno/due giocatori.

DONKEY KONG COUNTRY 3 (18 novembre)
Terzo episodio della popolare saga creata da Rare. Il protagonista è Baby Kong e la grafica, per la maiella, supera nettamente quella dei due precedenti episodi.

ALTRI TITOLI 16-BIT
Da Williams sono in arrivo per SNES **Arcade Greatest Hits, Ultimate MK3** nonché **NBA Hangtime**, mentre Capcom sta ultimando **Super Street Fighter: War of the Gems**, un cartuccione da 40 mbit che potrebbe essere commercializzato da Nintendo...

GAME BOY POCKET

Versione in scala ridotta del Game Boy, il Game Boy Pocket è destinato a rimpiazzare la console portatile più venduta nel mondo (19 milioni di pezzi solamente negli Stati Uniti). Caratterizzato da uno chassis argento e da una serie di pulsanti grigi, il Game Boy Pocket vanta dimensioni inferiori di un terzo rispetto al suo predecessore. Lo schermo a cristalli liquidi ha una risoluzione nettamente più definita rispetto a quello dell'originale. Il Game Boy Pocket sarà lanciato il 3 settembre al prezzo di $59.95 dollari, cento mila lire circa. I prossimi titoli per Gameboy che vedremo sono **Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest** (luglio), **Tetris Attack** (settembre) e **Kirby's Block Ball** (disponibile).

NEXT MONTH!

Nuovo speciale sul Nintendo 64, interviste esclusive, le foto dei migliori titoli per SNES e un mucchio di altra roba massiva. Colgo l'occasione per ringraziare Fabio Ravetto per la collaborazione (ho come una sensazione di deja vu...). Bella lì e bella là. (mbf)

CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
SPORTIVO

DATA DI USCITA
LUGLIO

Ah... i giochi multievento! Una categoria da qualche tempo caduta in disgrazia ma che, soprattutto all'epoca degli home computer a otto bit, riscuoteva un enorme successo. Come non ricordare **Decathlon** dell'Activision o tutta la serie **Games** della Epic? Chi ha posseduto un Commodore 64 non può non aver giocato con pietre miliari della storia dei videoludica come **Summer Games**, **Winter Games**, **World Games** o l'originalissimo **California Games**. Finendo questa carrellata mi pare doveroso ricordare anche i coin-op tra i quali svetta il mitico **Track and Field** della Konami con il quale molti di noi hanno trascorso ore ed ore di sano (e soprattutto mai violento, vero Delbi? NdFabio) divertimento. Paragonando questo ultimo titolo con quelli della Epic si può notare come questo genere di giochi sia sempre stato caratterizzato da due differenti scuole di pensiero: alla prima appartenevano tutti quei titoli che comportavano un frenetico smanettamento di tasti o manopole mentre la seconda annoverava tra le sue fila tutti quei prodotti che richiedevano una gran dose di tempismo e precisione nella esecuzione delle varie mosse (come, appunto, la serie Games). La US Gold, da sempre regina indiscussa della categoria delle simulazioni olimpiche, sembrerebbe essere ormai rimasta l'unica casa a perorare ancora la causa dei giochi multievento ma la cosa, in fondo, non è che ci dispiaccia poi più di tanto. Il vero motivo per cui siamo qui oggi infatti, non è quello di ricordare melanconicamente il passato; non ce ne potrebbe fregar di meno! Ciò che vogliamo fare invece è presentarvi un nuovo game, un titolo che ripropone una struttura di gioco classica e misticheggiante miscelandola con i più moderni ritrovati della tecnica videoludica. Che si tratti forse del gioco di atletica definitivo? Sinceramente non lo so però una cosa posso dirvi fin da ora: raga' questo **Olympic Games** butta davvero bene!



I OLIMPIADE

ATENE 1896

La prima edizione dei giochi olimpici moderni fu inaugurata nello stadio di Atene, rimodernato per l'occasione, nell'aprile del 1896. Alla partenza si presentarono quattordici nazioni. Da segnalare la creazione della Maratona, una corsa su strada che nata in onore una epica impresa risalente alla Grecia antica.







II OLIMPIADE

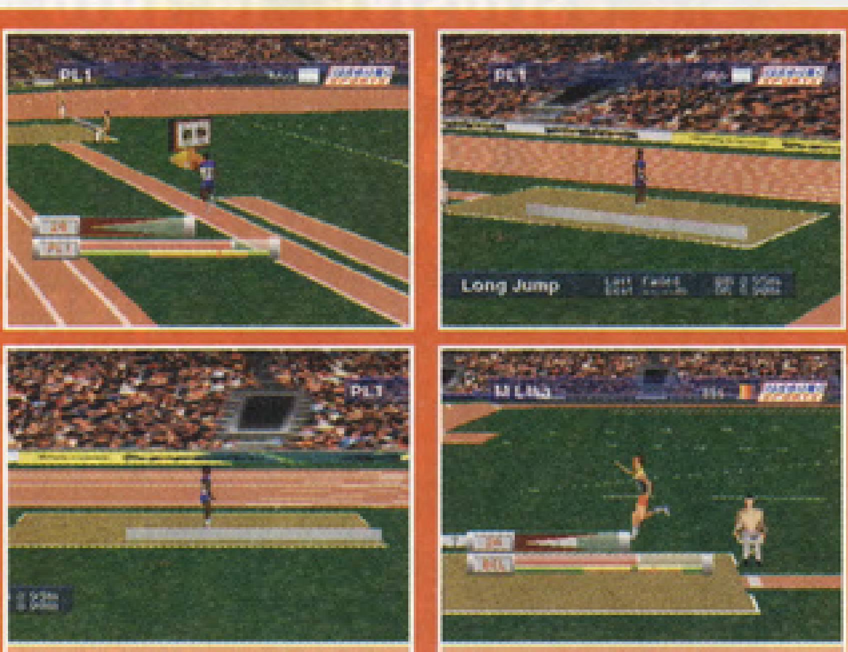
PARIGI 1900

Questa edizione si svolse in concomitanza con l'esposizione universale che, in quell'anno, catturò l'attenzione di tutto il mondo. Da notare che i giochi ebbero una durata di ben cinque mesi e che, oltre tutto, scatenarono anche una rovente polemica a causa delle precarie condizioni dei campi di gioco.



LE DISCIPLINE

Olympic Games su Saturn offre al giocatore la possibilità di cimentarsi in 15 discipline differenti raggruppate in base alla loro categoria di appartenenza. Originariamente la US Gold aveva progettato di realizzare tutta una serie di compilation in modo da abbracciare la bellezza di 25 diverse discipline sportive. Evidentemente però qualcosa non è andata come previsto e così i ragazzi della US hanno prodotto questo unico titolo che racchiude le 15 competizioni più spettacolari.



Il salto in lungo è inquadrato con una visuale isometrica

Dopo ogni tentativo il vostro salto sarà misurato dal giudice.



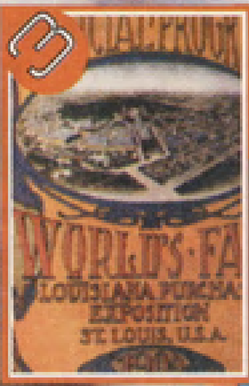
SALTO IN LUNGO

PRESENTE DAL: 1896
CAMPIONE IN CARICA: CARL LEWIS (USA)

I velocisti sono generalmente gli atleti più forti in questa disciplina che sicuramente è la più famosa fra quelle appartenenti alla categoria dei salti. Con il passare degli anni la tecnica ha fatto passi da gigante consentendo agli atleti di migliorare di oltre due metri la prestazione ottenuta nel lontano 1896.

Questa specialità è particolarmente semplice. Si tratta di schiacciare il più velocemente possibile un tasto per guadagnare velocità e quindi, una volta arrivati alla linea di stacco, premerne un altro per saltare. Dovrete tenere premuto il tasto fino a quando non raggiungerete l'angolazione di salto ottimale e quindi rilasciarlo. La gara si svolge all'interno dell'anello di corsa.





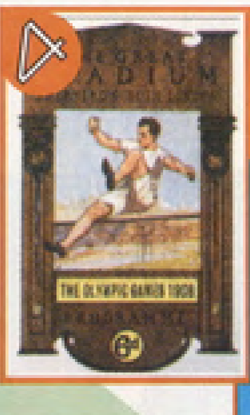
III OLIMPIADE

ST. LOUIS 1904

Anche in questa occasione i giochi olimpici vennero integrati all'interno di una esposizione universale e, anche in questo caso, non mancarono le polemiche, soprattutto perché molti atleti non furono in grado di raggiungere la Luoisiana. Il maggior scandalo riguardò però la maratona, dove un concorrente fu "accompagnato" dalla partenza fin nei pressi del traguardo.

L'IMPORTANTE E' PARTECIPARE

Le origini storiche delle olimpiadi si perdono nella Grecia del 2000 A.C. In origine si trattava di una sorta di festa pagana in cui, ogni quattro anni, le città dell'Ellade mandavano al monte Olimpo i loro migliori giovani ad affrontarsi in tre discipline (lancio del disco, lotta e corsa con le bighe) per eleggere il più forte atleta del paese. Questa manifestazione fu però annullata dall'imperatore romano Teodosio nel 381 D.C. che tentò di sopprimere tutto i culti e le festività legate al paganesimo. L'idea dei moderni giochi olimpici fu invece del francese Pierre de Coubertin che volle inventare una manifestazione sportiva che fosse momento di aggregazione e fratellanza fra i popoli. Famosissimo infatti è il suo motto "l'importante è partecipare" un po' sorpassato in questi anni di sponsorizzazioni miliardarie e dal professionismo sportivo che ha ormai reso l'atletica un vero e proprio lavoro.



IV OLIMPIADE

LONDRA 1908

Da questa edizione in poi i giochi olimpici iniziano a riscuotere maggior successo, anche grazie ad una edizione intermedia disputata ad Atene nel 1906. Queste olimpiadi, programmate inizialmente a Roma, furono spostate a causa di un'eruzione del Vesuvio (?!?!?!?!).



400 METRI

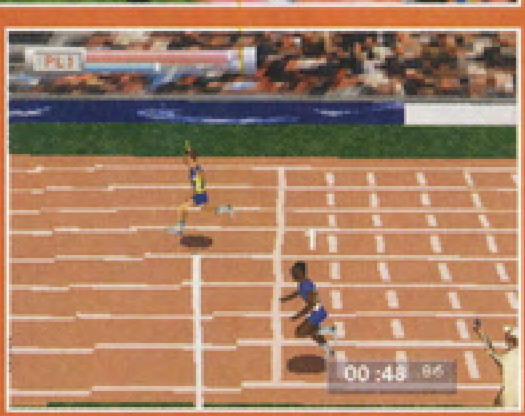
PRESENTE DAL: 1896
CAMPIONE IN CARICA: QUINCY WATTS (USA)

Si tratta della specialità più lunga fra quelle sprint, una specialità dove, per accelerare, dovrete riuscire a miscelare una buona tecnica di corsa con una grande resistenza. Dovrete infatti riuscire ad affrontare le curve nel miglior modo possibile oltre che dosare le vostre energie per non arrivare spompati allo sprint finale.

Per riuscire in questa disciplina due sono le cose importanti da tenere bene a mente. Prima di tutto dovrete premere velocemente i tasti per poter raggiungere velocità sempre più elevate e, secondo, dovrete tener sempre d'occhio la vostra barra d'energia per non rischiare di esaurire tutte le vostre energie nei primi metri e quindi non aver più forza per effettuare lo sprint finale.



I 400 metri piani sono una gara molto più tattica e, perché no, anche drammatica dei 100 metri. Tenete presente che in questa versione tutte e otto le corsie potranno essere occupate da giocatori umani.



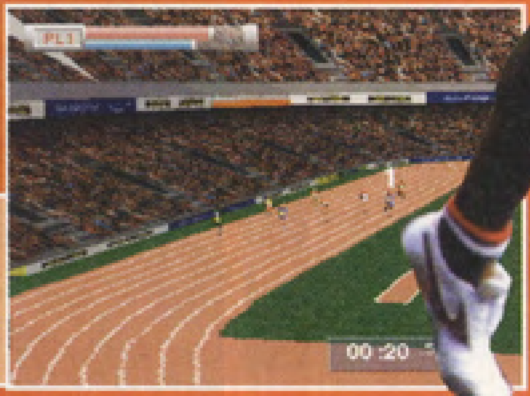


100 METRI

PRESENTE DAL: 1896
CAMPIONE IN CARICA: LINFORD CHRISTIE (GBR)

I 100 metri piani sono, sicuramente, una delle gare più attese e seguite di tutte le Olimpiadi. Qui si incorona "l'uomo più veloce della terra": un titolo sicuramente meritato visto le elevatissime velocità che gli atleti riescono a raggiungere.

Anche in questo caso vi viene offerta una spettacolare visione tridimensionale della pista di atletica in cui potranno scendere in campo fino ad un massimo di otto concorrenti umani. Tutto quello che dovrete fare non sarà altro che premere due pulsanti il più rapidamente possibile non appena lo starter darà il via.



Un solo rettilineo vi separa dalla gloria di una medaglia d'oro.





V OLIMPIADE

STOCCOLMA 1912

Gli svedesi ebbero il merito di introdurre alcune rivoluzionarie innovazioni come il foto finish e il cronometraggio elettronico. Da segnalare che, per la prima volta, il Giappone partecipò ai giochi olimpici ed, inoltre, venne anche introdotto il pentathlon moderno fra le discipline.



VII OLIMPIADE
ANTWERP 1920

La prima guerra mondiale annulla la sesta edizione delle olimpiade che ripresero in Belgio negli anni '20, dove non vennero invitate le nazioni che scatenarono la grande guerra. In questa edizione si vide la presentazione della bandiera olimpica, fortemente voluta da De Cubertin stesso.





SALTO TRIPLO

PRESENTE DAL: 1896
CAMPIONE IN CARICA: MICHAEL CONLEY (USA)

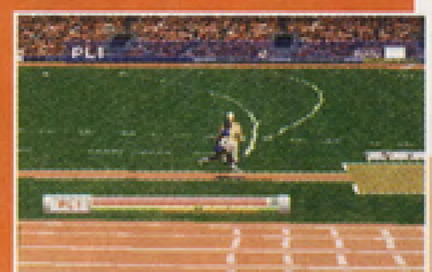
Il primo titolo olimpico fu assegnato nel 1896 proprio in questa disciplina. I concorrenti che prendono parte a questa competizione molto difficilmente sono dei velocisti o dei saltatori in lungo e questo perché il salto triplo richiede una tecnica ed una preparazione veramente particolari.

Questa disciplina è molto simile alle altre di salto con la differenza che, una volta raggiunta la linea di stacco, dovrete pigiare per ben tre volte il pulsante di salto in modo da far compiere al vostro atleta il balzo giusto ogni volta che questo toccherà il suolo. L'angolazione di ogni salto è mostrata da indicatori diversi posizionati ai piedi dello schermo.





Questa disciplina utilizza la stessa pedana del salto in lungo.



In Italia non abbiamo una grossa tradizione di saltatori tripli ma in campo femminile anche noi ci difendiamo bene.



VIII OLIMPIADE
PARIGI 1924

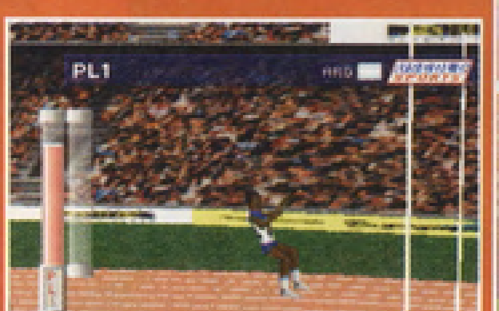
Quella francese fu la prima edizione in cui venne costruito un villaggio olimpico per ospitare gli atleti. Altra importante innovazione riguardò la copertura radiofonica che, per la prima volta, consentì a tutto il mondo di seguire in dirette i risultati delle gare.

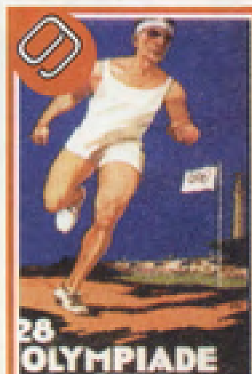
SALTO CON L'ASTA

PRESENTE DAL: 1896
CAMPIONE IN CARICA: MAXIM TARASSOV (EUN)

I saltatori della vecchia scuola sovietica, Bubka in testa, sono ormai da anni gli indiscussi dominatori di questa affascinante disciplina in cui si richiede velocità, forza e una dose non indifferente di coraggio. Voi, ad esempio, sareste disposti a catapultarvi a sei metri d'altezza attaccati a una piccola asticella?

Così come nella realtà, anche in questo gioco il salto con l'asta è una specialità molto tecnica e difficile. Dopo aver preso la rincorsa con la solita, spasmodica, pressione di tasti, dovrete pigiare un prima volta il tasto per piantare l'asta per terra per poi rilasciarlo solo quando il vostro atleta sarà arrivato ad un'altezza tale da riuscire a superare l'asticella. Ovviamente, per ogni misura, potrete contare sui tre, canonici, tentativi.



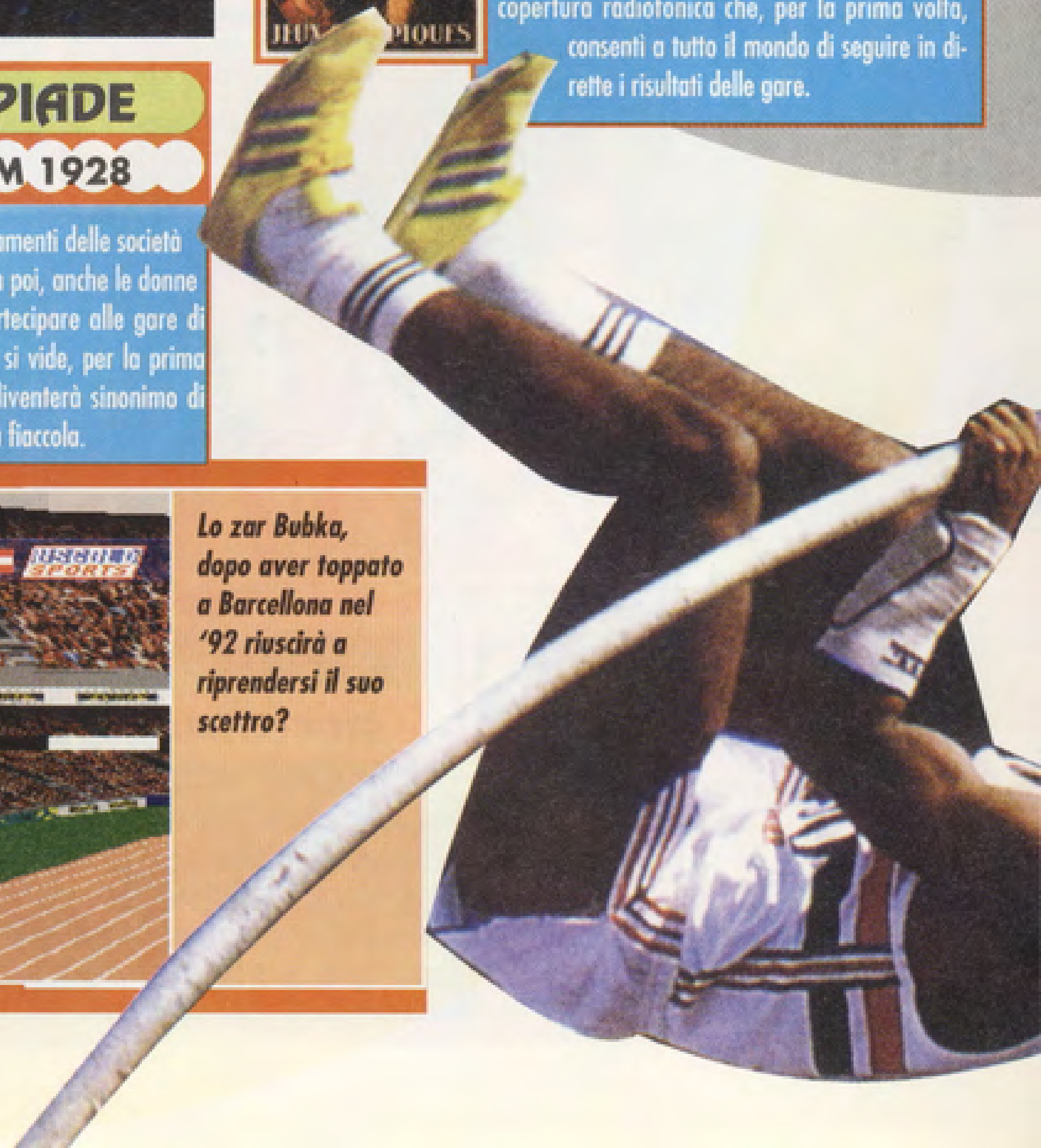


IX OLIMPIADE
AMSTERDAM 1928

Le olimpiadi seguono i mutamenti delle società e così, da questa edizione in poi, anche le donne ebbero la possibilità di partecipare alle gare di atletica leggera. In Olanda si vide, per la prima volta, un altro gesto che diventerà sinonimo di olimpiadi: l'accensione della fiaccola.



Lo zar Bubka, dopo aver toppato a Barcellona nel '92 riuscirà a riprendersi il suo scettro?







SALTO IN ALTO

PRESENTE DAL: 1896
CAMPIONE IN CARICA: JAVIER SOTOMAIOR (CUB)

Il salto in alto è una disciplina molto complessa e tecnica che ha visto negli anni una evoluzione continua nel metodo di salto. In passato si è trattato di una disciplina che ha dato grande lustro al nostro paese grazie, soprattutto, a Sara Simeoni, campionessa olimpica a Mosca negli anni '80 e detentrice anche del record mondiale.

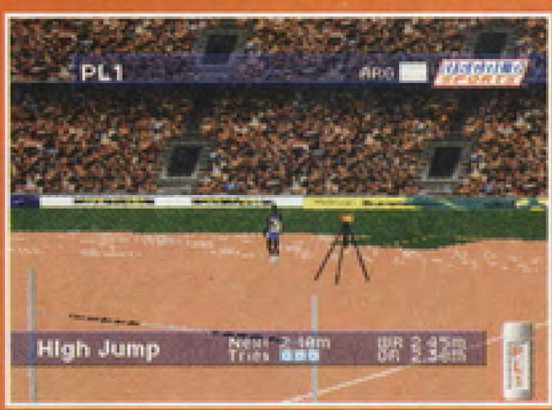
Come nelle altre gare di salto, anche qui, vi sarà richiesto di abbinare nell'esecuzione una buona velocità a una discreta precisione. Dopo la fase di rincorsa dovrete infatti dosare alla perfezione l'inclinazione dell'atleta per consentirgli di superare altezze sempre maggiori. Come nel salto con l'asta anche qui avrete tre possibilità per ogni misura che vi troverete ad affrontare.

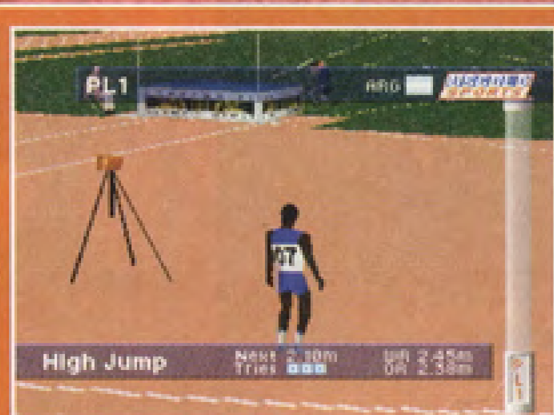






Si tratta di una disciplina molto spettacolare grazie anche alle riprese in perfetto stile televisivo.





Prima di ogni tentativo una barra mostrerà l'andamento del respiro del vostro atleta.



XI OLIMPIADE

BERLINO 1936

Questi giochi furono fortemente voluti i tratta dal regime nazista e dal suo leader Adolf Hitler per dimostrare la superiorità della razza ariana. I tedeschi non avevano però fatto i conti con l'americano di colore Jesse Owens che diventò la star indiscussa dei giochi vincendo ben quattro medaglia d'oro. Per la prima volta nella storia, la fiaccola olimpica fu accesa ad Atene e portata fino nel paese ospitante.

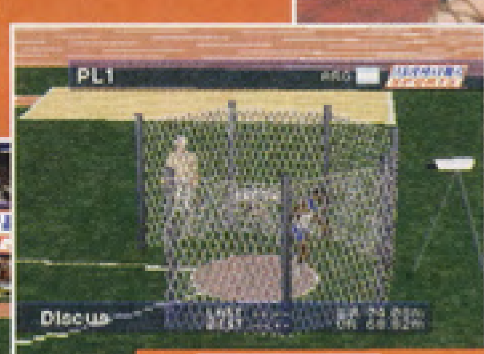
LANCIO DEL DISCO

PRESENTE DAL: 1896
CAMPIONE IN CARICA: ROMAS UBARTAS (LIT)

Praticato addirittura dai greci nell'antichità il lancio del disco può essere considerato, insieme al giavellotto, uno dei più antichi mezzi di "offesa" dalla lunga distanza. Tutto quello che dovrete fare non sarà altro che lanciare un disco il più lontano possibile sfruttando un movimento rotatorio simile a quello delle mitiche lame rotanti dell'imperituro Goldrake.

Tanto per cambiare, anche qui vi troverete "costretti" a sodomizzare i tasti del vostro pad in modo da far raggiungere al vostro atleta la velocità maggiore velocità possibile. Oltre a ciò avrete anche bisogno di un certo tempismo per evitare che il disco, scagliato con tutta la vostra forza, vada a fermarsi sulla rete di protezione.









X OLIMPIADE

LOS ANGELES 1932

La grande depressione rischiò di far saltare i giochi olimpici che, in questa edizione, presero il via con un numero ridotto di partecipanti. Gli Stati Uniti non vollero perdere l'occasione per dimostrare la loro "potenza" davanti al resto del mondo, mettendo in scena edizione a dir poco spettacolare. Curioso errore che in questa edizione avvenne nella gara dei 3000 metri dove i concorrenti percorsero un giro di troppo.





XIV OLIMPIADE

LONDRA 1948

Con la Seconda Guerra Mondiale ormai alle spalle anche i giochi olimpici ripresero il loro corso naturale. Naturalmente non vi partecipano ne la Germania ne il Giappone ma, per nostra fortuna, questa restrizione non riguardò l'Italia alla quale, stranamente, fu concesso di partecipare ai giochi nonostante. Fu questa l'ultima edizione in cui in cui i giochi furono accompagnati da una rassegna d'arte.







LANCIO DEL GIAVELLOTTO

PRESENTE DAL: 1908
CAMPIONE IN CARICA: JAN ZELEZNY (TCH)

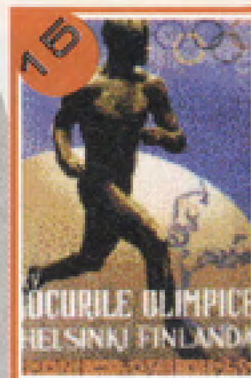
Si tratta di un altro sport che prende ispirazione dalla tradizione dell'antica Grecia e, più precisamente, dall'"usanza" guerresca che imponeva ai due eserciti il lancio di oggetti acuminati atti ad infilzare il maggior numero possibile di soldati avversari. Oggi invece il massimo che si può fare è tentare di colpire i giudici di gara! Davvero una disdetta!

Anche il lancio del giavellotto è stato sviluppato sulla stessa falsariga delle altre discipline di questo tipo. L'unica differenza che intercorre tra questa ed altre competizioni (oltre al giavellotto) è che la rincorsa risulta considerevolmente più corta. Dopo una breve accelerazione infatti dovrete effettuare il lancio facendo ben attenzione all'angolazione con la quale scaglierete il dardo.









XV OLIMPIADE

HELSINKI 1952

La Russia partecipò per la prima volta ai giochi dal 1912 mentre nell'edizione del '52 i vari atleti si presentarono sotto la bandiera della URSS. La Germania, ormai divisa in est e ovest, si rifiutò di mandare una formazione unica preferendo schierare due distinte nazionali.

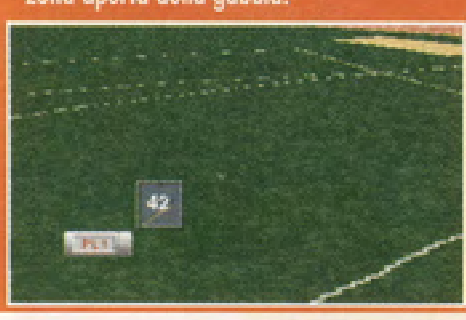
LANCIO DEL MARTELLO

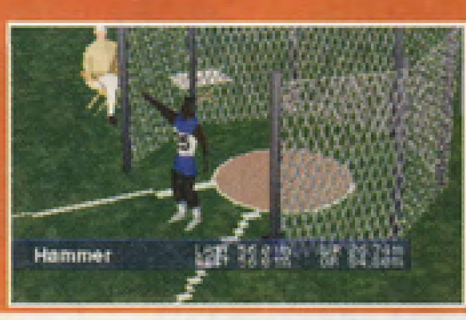
PRESENTE DAL: 1900
CAMPIONE IN CARICA: ANDREY ABDUVALUEV (EUN)

Simile per struttura e schema di gioco al lancio del disco, anche questa disciplina sfrutta le proprietà del moto rotatorio per imprimere ad un pesantissimo martellone la maggiore velocità possibile. La competizione ideale per tutti gli amati del fai-da-te alla ricerca di nuove esperienze nel campo del bricolage.

Come già accennato sopra, la specialità in questione vanta parecchi punti in comune con il lancio del disco e quindi i programmatori hanno riciclato quasi in toto sia lo schema di gioco che il sistema di controllo. Anche qui dovrete abbinare una buona velocità con una discreta dose di tempismo in modo da rilasciare il martello verso la zona aperta della gabbia.





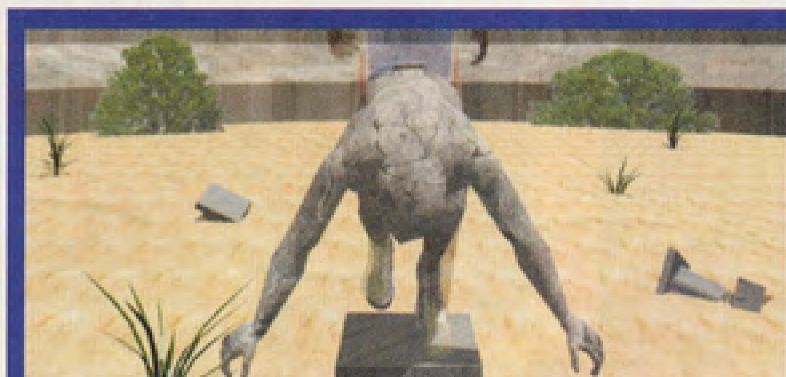




XVI OLIMPIADE

MELBURNE 1956

Si tratta delle prime olimpiadi disputate nell'emisfero australe e i problemi per ambientarsi al cambio di clima influenzarono non poco le performance di alcuni atleti. A causa di una quarantena imposta dal governo Australiano sui cavalli, le gare di equitazione vennero svolte a Stoccolma.

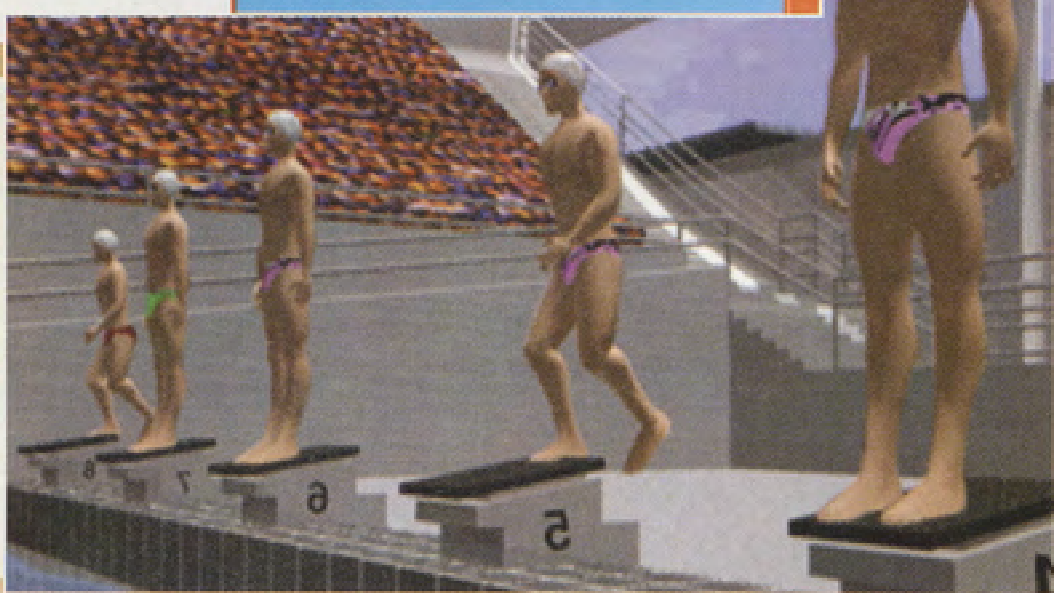






XVIII OLIMPIADE
TOKYO 1964

La capitale giapponese era stata scelta come sede per le olimpiadi del '40, annullate a causa della guerra e, solo nel '64, riuscì a riavere i giochi olimpici. Vennero inoltre inserite una serie di nuove discipline fra le quali spiccavano la pallavolo e il judo.

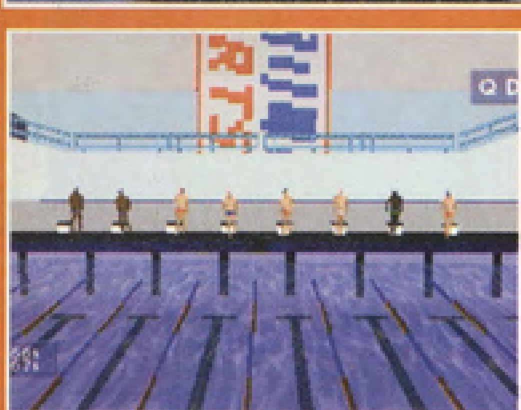


100 METRI STILE LIBERO

PRESENTE DAL: 1900
CAMPIONE IN CARICA: ALEXANDER POPOV (EUN)

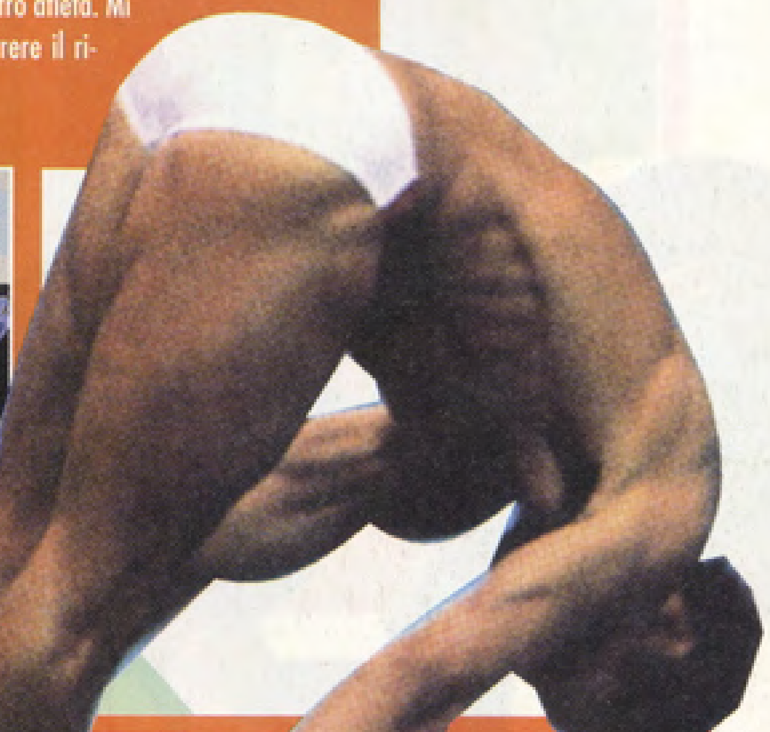
La gamma delle discipline olimpiche di nuoto è molto varia ma questa è sicuramente la più spettacolare perché da sempre incorona l'atleta più veloce del mondo. Oltre alla velocità, anche la regolarità della respirazione qui è fondamentale.

In questo caso, oltre a dover premere con frenesia il pulsante per acquistare velocità, dovrete anche far prendere aria con regolarità al vostro atleta. Mi raccomando: non dimenticatevene! Mica vorrete correre il rischio di affogare proprio alle Olimpiadi.











XVII OLIMPIADE
ROMA 1960

Nella cornice affascinante dei monumenti capitolini si registrano tre eventi degni di nota: fu battuto il record di nazioni partecipanti (ben 82!), il Papa fece visita agli atleti intervenuti e, per la prima volta, i giochi vennero ripresi e trasmessi televisivamente in tutta Europa.

SCHERMA

PRESENTE DAL: 1896
CAMPIONE IN CARICA: ERIC SRECKI (FRA)

Riservata inizialmente ad una ristretta elite di praticanti, la scherma è rapidamente diventata uno sport di "massa" che oggi vanta la bellezza di otto differenti categorie. Così come è avvenuto in altre discipline anche qui le innovazioni tecnologiche hanno fatto il loro ingresso in campo in maniera piuttosto massiccia salvando così molti arbitri da ritorsioni ben poco piacevoli.

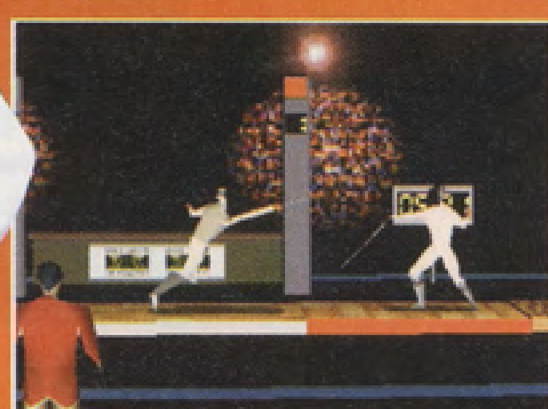
Durante i match vi troverete "costretti" ad affrontare un altro atleta protetti da una solida corazza di tela. Con stoccate, parate e affondi dovrete conquistare i cinque punti necessari alla vittoria in modo da arrivare, avversario dopo avversario, alla finale ed alla tanto agognata medaglia d'oro.



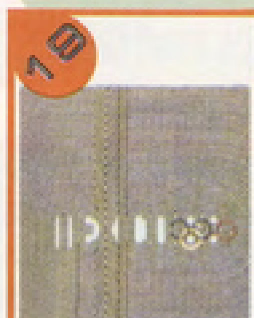












XIX OLIMPIADE
CITTA' DEL MESSICO 1968

Nonostante i notevoli problemi economici che afflissero il paese, il Messico riuscì a mettere in scena un'eccellente edizione dei giochi. Questa volta però a creare qualche problema di adattamento agli atleti fu l'altitudine che, comunque, consentì prestazioni di grande valore.

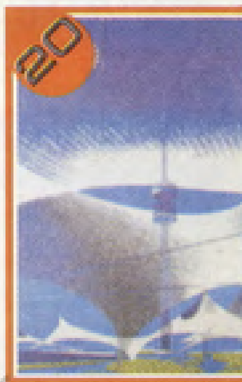


SOLLEVAMENTO PESI

PRESENTE DAL: 1920
CAMPIONE IN CARICA: ALEXANDER KURLOVICH (EUN)

Il moderno sollevamento pesi ha rimpiazzato la vecchia disciplina che veniva praticata prima della Prima Guerra Mondiale. In pratica si tratta si sollevare un bilanciere il più pesante possibile al di sopra della propria testa.

Questa disciplina richiede principalmente un buon livello di resistenza in quanto dovrete riuscire a premere in maniera continuata uno dei tasti del vostro pad in modo per far salire progressivamente il vostro bilanciere. Inoltre dovrete anche effettuare una serie di spostamenti a destra e a sinistra per evitare che il vostro atleta si sbilanci cadendo così al suolo insieme al suo "piccolo" fardello.



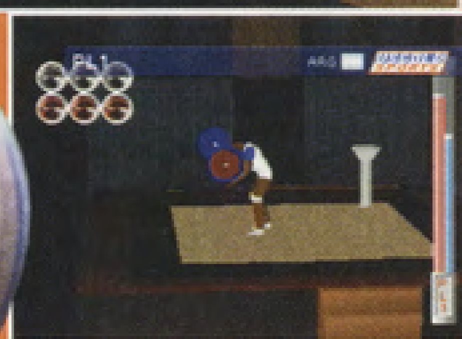
XX OLIMPIADE

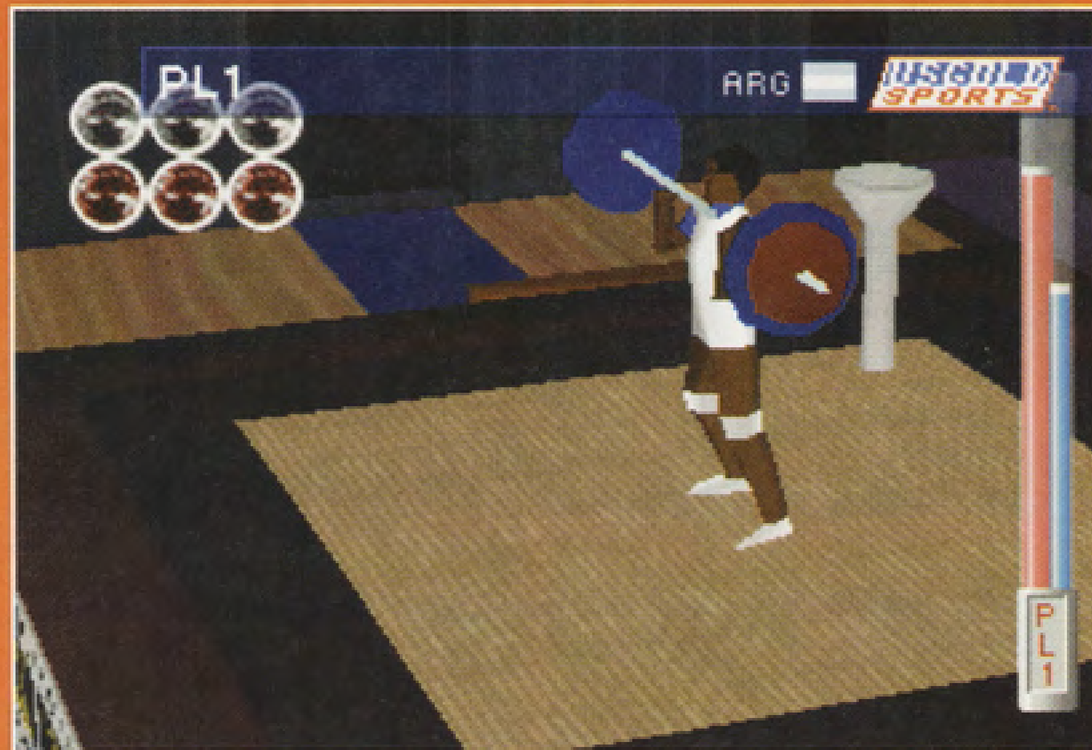
MONACO 1972

Per i giochi del '72 i tedeschi costruiscono una serie di infrastrutture ed opere architettoniche davvero spettacolari. Tuttavia, questa edizione dei giochi passò alla storia per l'assalto dei terroristi palestinesi che presero in ostaggio la squadra israeliana uccidendo undici atleti.



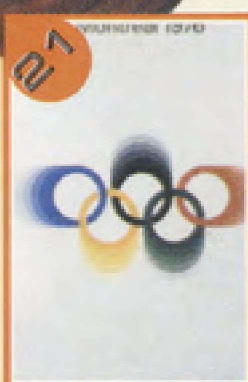






Chissà cosa accadrebbe se gli facessimo un po' di solletico sotto le ascelle?





XXI OLIMPIADE

MONTREAL 1976

Il comitato organizzatore non riuscì a svolgere in tempo tutti i lavori che erano stati inizialmente previsti e così, queste olimpiadi, si chiusero con un enorme deficit che fu colmato dal governo canadese. I paesi africani aprirono qui l'era del boicottaggio non partecipando ai giochi per protestare contro il regime razzista del Sud Africa.





TIRO AL PIATTELLO

PRESENTE DAL: 1968
CAMPIONE IN CARICA: SHAN ZHANG (CHN)

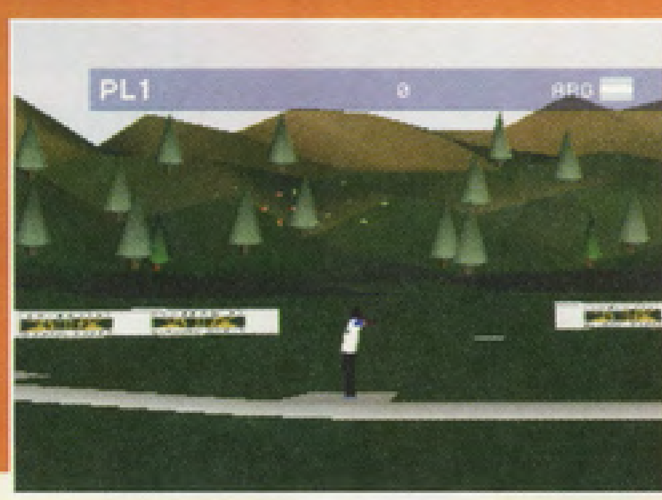
Si tratta di una gara piuttosto recente in cui, armati di una doppietta, si deve sparare ad una serie di bersagli lanciati in aria da diverse posizioni. Concentrazione e dei buoni riflessi sono le qualità richieste per emergere in questa disciplina.

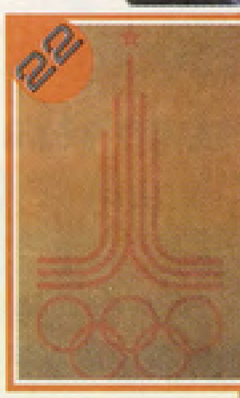
Ci sono le classiche sei postazioni da cui sparare e voi, una volta imbracciato il vostro fucile, dovrete cercare di colpire tutti i 24 piattelli che verranno lanciati in aria in serie di due. Lo schema è quello classico in cui vi troverete a controllare un mirino in giro per lo schermo il che potrebbe risultare un po' difficoltoso utilizzando il canonico joypad.





Lo strano cilindro che vedete sullo schermo è una delle vostre cartucce. Per farla sparire non dovrete far altro che aprire il fuoco!





XXII OLIMPIADE

MOSCA 1980

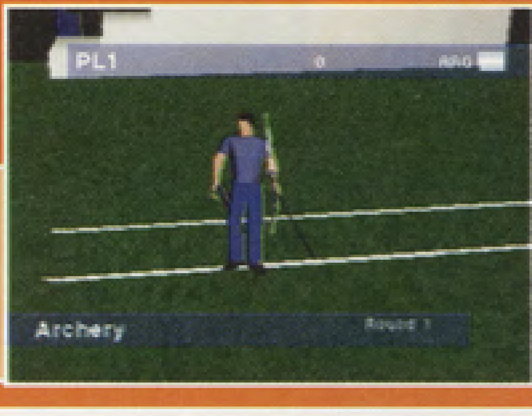
I paesi del blocco statunitense boicottarono questi giochi per protestare contro l'invasione sovietica dell'Afganistan. Per l'Italia fu l'anno dei grandi successi di Mennea e della Simeoni mentre il blocco dell'est si impose come assoluto dominatore dei giochi.

TIRO CON L'ARCO

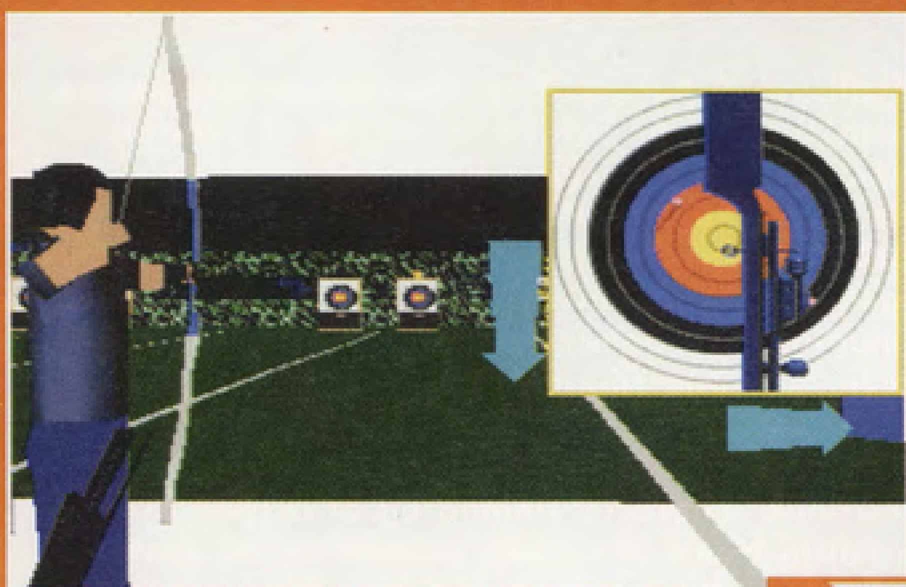
PRESENTE DAL: 1972
CAMPIONE IN CARICA: SEBASTIEN FLUTE (FRA)

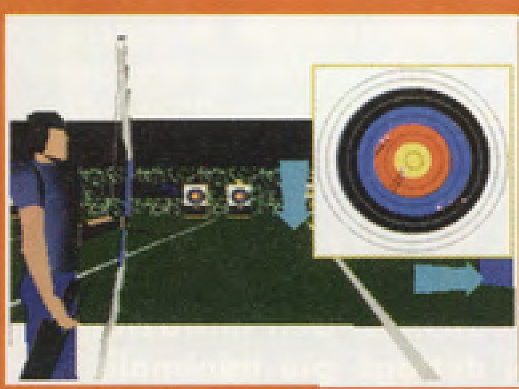
Le olimpiadi di Monaco vedono il ritorno della moderna arte degli arcieri. I concorrenti hanno un limitato numero di frecce da scoccare in un determinato tempo. Il punteggio viene, ovviamente, calcolato in base al numero di spettatori feriti ed abbattuti!

Dopo aver impugnato arco e freccia dovrete selezionare la potenza con cui scoccare il vostro dardo. Fatto ciò non vi resterà altro che mirare il bersaglio e lasciar andare la freccia. Una impresa tutt'altro che facile soprattutto se consideriamo il poco tempo a disposizione nonché la nefasta influenza del vento!



Prima di scoccare le proprie frecce l'arciere cerca la concentrazione necessaria per il tiro.





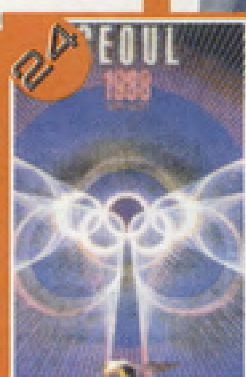
Dopo il tiro l'arco scomparirà dallo schermo per fare spazio al vostro punteggio.





XXIII OLIMPIADE
LOS ANGELES 1984

Quella dell'84 fu la prima edizione dei giochi a venire sponsorizzata. Questa volta fu blocco dell'Europa dell'est a non partecipare in rappresaglia al boicottaggio di Mosca '80. Eroe dell'edizione fu Carl Lewis che eguagliò il record ottenuto da Jesse Owens vincendo ben quattro medaglie d'oro.



XXIV OLIMPIADE
SEOUL 1988

Una moltitudine di nazioni partecipanti (ben 158) festeggiarono insieme i primi giochi dopo l'era dei boicottaggi incrociati. La Germania Est e l'URSS tornano a farla da padroni. IN questa edizione il canadese Ben Jonhson vincitore dei 100 metri fu squalificato con l'accusa di doping.



XXV OLIMPIADE
BARCCELLONA 1992

Grazie ad un massiccio spiegamento di mezzi, più di un miliardo di persone poterono assistere, in diretta, alla cerimonia di inaugurazione delle Olimpiadi del '92. Al posto della disgregata Unione Sovietica si presentò una fantomatica formazione costituita da una serie di atleti provenienti dalle diverse repubbliche. Uno degli eroi di questa edizione fu l'inglese Linford Christie che, contro le previsioni di molti, riuscì ad aggiudicarsi i 100 metri.





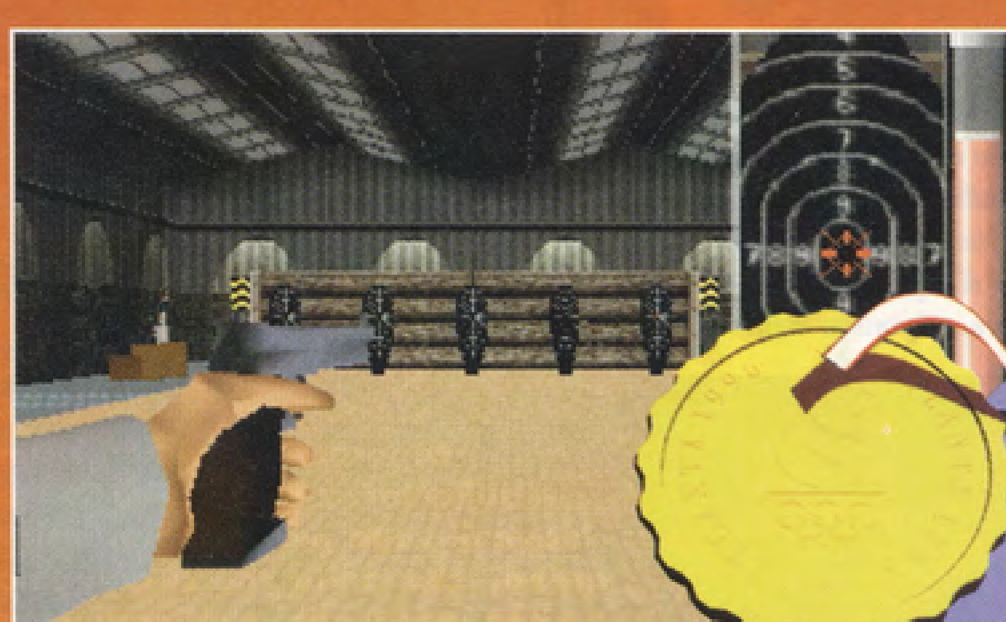


TIRO CON LA PISTOLA

PRESENTE DAL: 1896
CAMPIONE IN CARICA: RALPH SCHUMANN (GER)

Dominata dai tiratori tedeschi, questa disciplina, annovera tra le sue file anche un discreto numero di atleti italiani che, nonostante l'agguerritissima concorrenza, sono spesso riusciti a dar prova di grande valore. Ricordiamo in proposito uno scontro avvenuto nel lontano '15-'18 dove i nostri ragazzi...

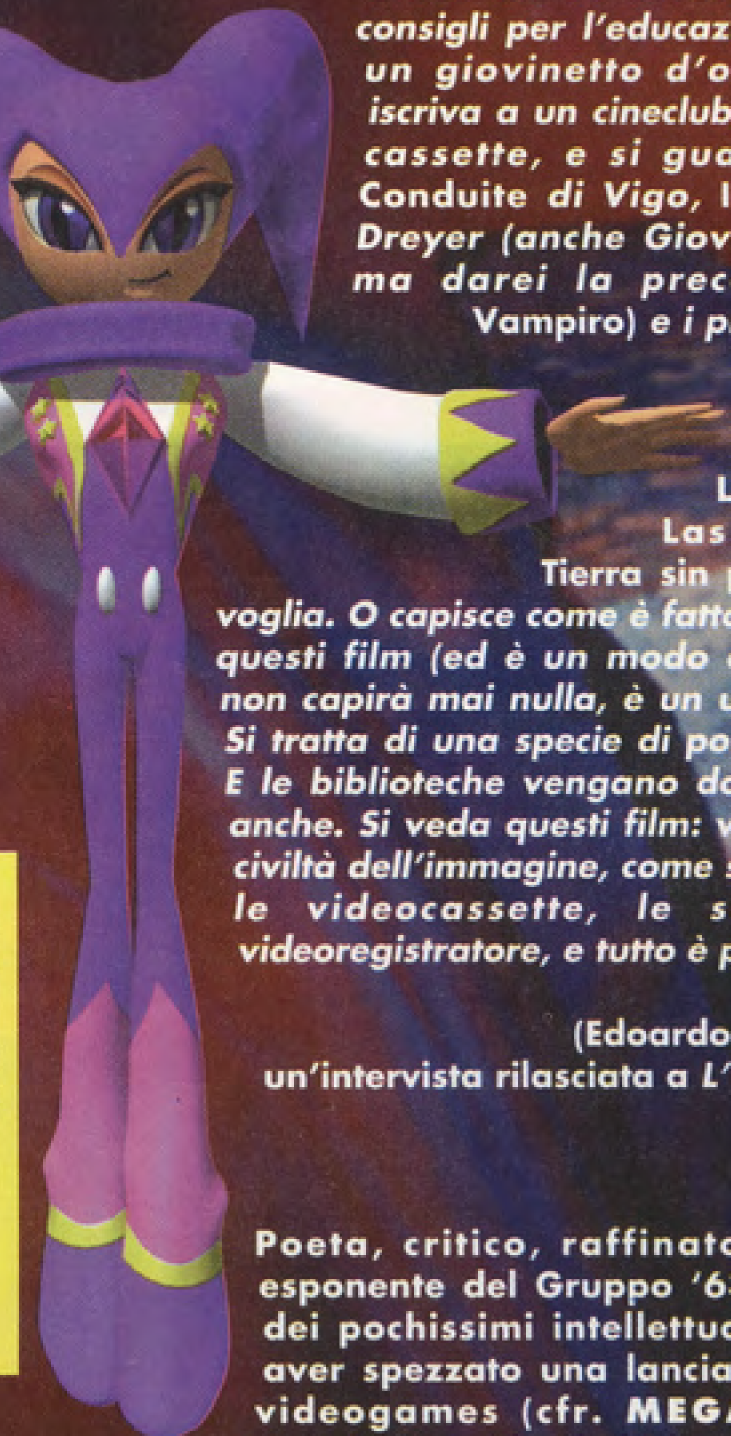
C'è poco da spiegare: qui dovrete solamente prendere la mira il più velocemente possibile e sperare di fare più centri dei vostri avversari.



NIGHTS

UNO SPETTRO SI AGGIRA NEL MONDO VIDEOLUDICO SEGA. IL SUO NOME È NIGHTS E STA PER CAMBIARE IL MODO DI INTENDERE E VIDEOGIOCARE. SVILUPPATO DAL SONIC TEAM E DAL GRANDE YUJI NAKA - IL PAPÀ DI SONIC THE HEDGEHOG - NIGHTS RAPPRESENTA LA RISPOSTA SEGA AD UN CERTO IDRAULICO CON BRETELLE CHE SI APPRESTA A TORNARE SULLE SCENE DOPO UN PODEROSO LIFTING TRIDIMENSIONALE. **MEGA CONSOLE** VI PRESENTA TUTTI I SEGRETI DEL VIDEOGIOCO PER SATURN PIÙ ATTESO INSIEME A DAYTONA REMIX. CHECK IT OUT!

DI MATTEO BITTANTI



"Credo che se dovessi dare alcuni consigli per l'educazione ideale di un giovinetto d'oggi direi: si iscriva a un cineclub, o comperi le cassette, e si guardi Zéro de Conduite *di Vigo,* Il Vampiro *di Dreyer (anche* Giovanna d'Arco, *ma darei la precedenza a* Il Vampiro) *e i primi tre film di Buñuel,* Un Chien Andalou, L'âge d'or *e* Las Hurdes *o* Tierra sin pan *che dir si voglia. O capisce come è fatto il mondo con questi film (ed è un modo dilettevole), o non capirà mai nulla, è un uomo perduto. Si tratta di una specie di ponte dell'asino. E le biblioteche vengano dopo, i concerti anche. Si veda questi film: viviamo in una civiltà dell'immagine, come si dice. Ci sono le videocassette, le si infila nel videoregistratore, e tutto è pronto..."*

(Edoardo Sanguineti, in un'intervista rilasciata a *L'Indice dei Libri del Mese*)



Sega ha commercializzato oltre venti milioni di pezzi basati su Sonic The Hedgehog. Quanti milioni di Nights riuscirà a piazzare, nei prossimi mesi?

Poeta, critico, raffinato italianista, esponente del Gruppo '63 nonché uno dei pochissimi intellettuali italiani ad aver spezzato una lancia a favore dei videogames (cfr. **MEGA Mail** 26), Edoardo Sanguineti richiama l'attenzione sulla forza sovversiva del surrealismo come chiave di volta per la comprensione del mondo. La grande domanda che ci poniamo è se esista - in ambito videoludico - un equivalente elettronico del surrealismo di Buñuel. E la risposta sembra essere in qualche modo affermativa, se si prende in esame l'ultima creazione del team capitanato da Yukji Naka, **Nights**. Presentato sul numero scorso di **MEGA Console**, **Nights** rappresenta uno dei progetti su console più originali degli ultimi anni. Ambientato nel classico mondo dei sogni, **Nights** riporta in primo piano le tematiche oniriche e il ribaltamento delle attese dello spettatore/fruitore che hanno contraddistinto gran parte della produzione letteraria/cinematografica/poetica dei surrealisti. Naka, diventato popolarissimo grazie a **Sonic The Hedgehog** (1991), ha creato un universo alternativo caratterizzato da bizzarre creature, scenari al limite dell'assurdo e trovate originali, come la possibilità di spaziare all'interno di scenari tridimensionali senza dover seguire un pattern prefissato, a differenza di prodotti come **Panzer Dragoon II-Zwei. Nights** segna una netta dipartita dalla recente produzione ludica a 32-bit Sega che ha fatto del realismo, dell'imitazione dell'esistente fino ai suoi dettagli più minimali, il suo imperativo categorico. E allora **Nights** si pone agli antipodi della serie "Virtua" di Suzuki, incentrata sulla riproduzione quasi ossessiva del reale - che si tratti di un combattimento tra esseri umani o di una gara automobilistica - e si inserisce invece nella corrente più originale della produzione Sega, insieme ai due **Panzer Dragoon** degli Andromeda. Ma il gioco del Sonic Team si spinge ancora più in là, abbandonando, di fatto, ogni pretesa di simulazione per permettere alla fantasia di spaziare a trecentosessanta gradi.

"Il progetto Nights è ufficialmente cominciato nell'autunno del 1994 (pochi mesi dopo l'introduzione di Saturn, ndt). L'idea mi è venuta mentre ero in viaggio su un aereo. Ho pensato: mi





Nights vanta tre motori di gioco differenti. Uno di questi garantisce un'assoluta libertà di movimento a differenza dei vari Panzer degli Andromeda...

piacerebbe creare un gioco capace di restituire la sensazione del volo come nessun altro prodotto prima", ha affermato Naka.

Nights è stato diretto da Naoto Oshima, il quale ha commentato così il nuovo progetto: *"Avevamo sempre voluto dare forma alle nostre idee più originali e questa volta Sega ci ha dato l'ok, permettendoci di realizzare questo programma pur avendo altri impegni di un certo rilievo. Inizialmente avremmo dovuto programmare il nuovo* ***Sonic*** *per Saturn, ma alla fine abbiamo optato per* ***Nights****."*

Pur essendo basato, sostanzialmente, sulle fantasie di due teenagers di fine millennio, **Nights** vanta un *plot* che si rifà ad una complessa tradizione letteraria e fumettistica che va da *Alice nel Paese delle Meraviglie* a *Little Nemo*. Eliott e Claris, i due pischelli di cui sopra, visitano dimensioni parallele durante il sonno, note come Nightopia. Il sogno visto come luogo che rende possibile l'immersione - virtuale, s'intende - in universi alternativi, magici, fantastici. Nei mondi personalizzati che Eliott e Claris visualizzano a livello mentale, i sogni diventano realtà quando le "Ideyas" - sfere di luce che circondano gli esseri viventi, cfr. le auree delle tradizioni mistiche orientali - giungono a riflettere la coscienza degli individui e, di fatto, costituiscono la loro energia vitale. Il cromatismo delle "ideyas" riflette le caratteristiche interiori degli uomini (se avete letto *Insomnia* di Stephen King o *La Profezia di Celestino* di James Redfield, avrete chiara l'immagine). Le Ideyas bianche, ad esempio, sono proprie dei puri di cuore, quelle blu riflettono l'intelligenza, quelle gialle la speranza, quelle rosse il coraggio e così via. Ovviamente, giacché la personalità degli uomini è complessa e caratterizzata da diverse componenti, le Ideyas riflettono più colori alla volta.

*"**Nights** non è un semplice trionfo grafico. Dietro a soluzione estetiche di eccellente fattura i videogiocatori troveranno un gameplay e una velocità che nessun altro prodotto è stato fino ad ora in grado di offrire"*

(Tom Kalinske, presidente di Sega of America)



Al pari del Regno di Fantasia della *Storia Infinita* di Ende al quale si ispira palesemente, anche Nightopia rischia di soccombere per l'intervento di una oscura forza, Wiseman, che simboleggia l'assenza di immaginazione della società contemporanea. Wiseman è il monarca assoluta del regno di Nightmare, versione dark di Nightopia (avete presente l'Halloween di *Nightmare Before Christmas* di Tim Burton? Ecco, siamo lì). Wiseman sostituisce ai sogni dei ragazzini terribili incubi, per privarli della gioia del sonno. I suoi attacchi sono resi ancora più deleteri dall'intervento dei suoi scagnozzi, inviati a Nightopia con lo scopo di sottrarre ai ragazzi le loro Ideyas. I tarpani arrivano a sottrarre ben quattro delle cinque sfere di luce dei nostri eroi, lasciando loro solo quella rossa, simbolo del coraggio.



Nights presenta una grafica panoramica e la possibilità di spaziare a 360° in scenari surreali...



Se questa non è psichedelia pura...



A questo punto, vi starete chiedendo che cosa c'entri **Nights** in tutto questa vicenda. Ebbene, **Nights** è uno degli emissari di Wiseman, pentito delle sue gesta e desideroso di espiare i suoi peccati. Eliott libera **Nights** - intrappolato nel mondo dei sogni dal malefico padrone - e ne assume direttamente le fattezze, per sconfiggere le forze del male. *"Non volevamo realizzare un*

"I successi di Naka con la saga di ***Sonic****, i nuovi strumenti di sviluppo e le potenzialità di animazione di Saturn fanno di* ***Nights*** *il nuovo paradigma della produzione videoludica Sega"*

(Mike Ribero, vice presidente di Sega of America)

clone di **Sonic** - ha aggiunto Oshima - *ma creare un gioco assolutamente inedito. Originariamente volevamo utilizzare un personaggio antropomorfo come protagonista, ma il rischio di creare un alter-ego del porcospino era troppo alto, così abbiamo optato per* **Nights**,".

Lo scopo del gioco è quello di recuperare le quattro sfere di luce mancanti all'appello e quindi di sfidare Wiseman in uno scontro all'ultimo bit. Il tutto si traduce nel volare attraverso scenari incredibili, collezionando bonus e fermando le orde malefiche di Nightmare. **Nights** sfrutta appieno la tecnologia di Saturn, ed è stato sviluppato con l'ausilio del nuovo sistema operativo messo a punto dai tecnici Sega.

Grazie all'uso simultaneo dei tre processori della console a 32-bit, Naka è stato in grado di creare mondi tridimensio-nali e personaggi completamente renderizzati e di dargli "vita" come nessun altro programmatore era mai riuscito prima (se si eccettua Miyamoto, ovviamente, e il suo incredibile **Super Mario 64**, vero antagonista di **Nights**). Tra le caratteristiche più interessanti di questo gioco, segnaliamo l'incredibile velocità delle animazioni, il realismo grafico degli scenari, libertà di movimenti e telecamere virtuali rotanti che riprendono l'azione da molteplici angolature. In **Nights** potremo esplorare sia i fondali più vicini a noi, sia quelli più lontani: la tradizionale frattura tra i diversi strati è stata definitivamente superata. La possibilità di compiere incredibili acrobazie nel cielo elettronico non è più un semplice sogno, facendosi beffe delle vincolanti leggi di gravità. Ruotare a folle velocità attorno a mostri giganti, raccogliere polvere di stelle e conoscere incredibili personaggi sono solo alcuni dei punti di forza di **Nights**.

Al fine di rendere più coinvolgente l'avventura e di offrire nuove potenzialità al giocatore, Sega ha sviluppato un apposito joystick/pad analogico che verrà commercializzato assieme al videogioco. Il controller, che include un mini-joystick, sarà compatibile con future applicazioni per Saturn, come simulazioni di volo, giochi sportivi e altro ancora.

La colonna sonora di **Nights** non è meno spettacolare della sua grafica: l'accompagnamento musicale varia a seconda dei vari scenari, regalando pezzi jazz, rock, etnici, orchestrali di eccellente fattura. L'eclettismo del soundtrack richiama le migliori note del primo **Panzer Dragoon**. **Nights** sarà il primo videogioco a 32-bit a venire commercializzato contemporaneamente in tutto il mondo, a sottolineare la crucialità dell'evento.

Insieme al Sonic Team, Naka e Oshima hanno creato un prodotto destinato sicuramente a lasciare il segno e che potrebbe dare forma a quel surrealismo dirompente che il sessantaseienne poeta genovese nonché nume tutelare della nostra ricerca dell'esperienza videoludica definitiva considera tappa fondamentale della formazione intellettuale.

Speriamo che le nostre attese non vadano deluse...

GLI EROI DI NIGHTS

ELIOTT



Perdente nella vita reale (classico nerd che viene umiliato sui campi di basket dagli spacconi di turno), Eliott si prende la sua rivincita nel mondo dei sogni, come il protagonista della citatissima Storia Infinita. Durante una delle tragiche partite, i compagni di Eliott gli rubano il balùn e il tapino fugge a casa in lacrime. La notte stessa sogna il paradisiaco Nightopia e si trasforma in **Nights.** Qui comincia l'avventura...

CLARIS

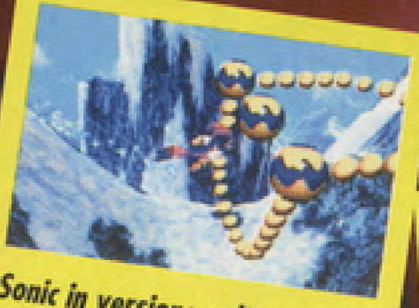


Claris è una ragazzina dai capelli arancioni che sogna di partecipare alla rappresentazione teatrale allestita per festeggiare il centesimo anniversario della sua cittadina. Tristissimo. Superate con successo le selezioni, Claris scopre di essere terrorizzata dall'idea di cantare di fronte al pubblico e la notte prima del grande evento, si sveglia in lacrime dopo un incubo terribile. Ma **Nights** arriva in suo soccorso, trasportandola in quel di Nightopia...



Altro che Weird Dreams sull'Amiga...





Sonic in versione poligonale? Nights è molto di più...











No more lonely nights, ehm...







CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
SETTEMBRE





MEGA Console colpisce ancora! Come promesso, eccovi l'anteprima completa di Virtual On per Saturn, conversione diretta del nuovo coin-op targato AM1. Tutti i segreti del nuovo hit Sega sviluppato con il sistema operativo 2.01a...

di Matteo Bittanti

Sul numero #25 di **MEGA Console** abbiamo presentato in anteprima **Virtual On** aka **CyberTroopers**, il nuovo *action/beat'em up* dell'AM1 (da non confondere con **CyberBoots**, mediocre coin-op Capcom). A metà tra **Gundam** e **Virtua Fighter**, **Virtual On** ha riscosso un grande successo di pubblico, tanto da spingere Sega ad annunciare la conversione casalinga. La grande notizia è che **Virtual On** per Saturn si basa sul nuovo sistema operativo messo a punto dai coders della grande Esse, che segna un ulteriore passo in avanti verso l'esperienza videoludica definitiva.
Ma andiamo con ordine...

ANTEFATTO: IL NUOVO SISTEMA OPERATIVO

All'inizio di aprile di quest'anno, Sega ha ufficialmente presentato ai migliori sviluppatori nipponici un aggiornamento del sistema operativo della seconda generazione per Saturn. Noto ai programmatori come *Sega Graphics Libraries 2.01a*, l'update ha confermato come le notevoli potenzialità della console a 32-bit Sega siano state fino a oggi solo sfiorate. Ricordate l'affermazione di Yu Suzuki secondo cui **Virtua Fighter 2** sfruttava solo il 66% delle potenzialità del Saturn? Ebbene, il demo di **Virtual On** presentato durante la conferenza dimostra che le capacità del Saturn sono ancora più consistenti di quanto lo stesso leader dell'AM2 avesse ipotizzato e che possiamo aspettarci prodotti sempre più sofisticati.
Realizzato con il nuovo sistema operativo, **Virtual On** muove sessanta frames di animazioni al secondo (come **Virtua Fighter 2**) ed è stato programmato in *hi-res* (708X480, una risoluzione addirittura superiore a quella impiegata in **Virtua Fighter 2**). I programmatori Sega sono stati capaci di riprodurre gli stessi personaggi del coin-op senza ridurre il numero di poligoni su schermo nel processo di conversione. La cosa più incredibile è che il demo di **Virtual On** - stando alle affermazioni dei rappresentanti Sega - è stato assemblato in poche settimane, il che significa che il margine di miglioramento è grande. *Wow.*
Oltre al demo di **Virtual On**, Sega ha presentato un'incredibile animazione della durata di quattro minuti circa ottenuta con *True Motion* della Duck Corporation. Il demo ha come protagonista Akira di **Virtua Fighter**, mostrato mentre corre e mentre simula un dialogo con il pubblico. L'elevato livello di dettaglio e il realismo dei movimenti hanno impressionato i programmatori accorsi da tutto il Giappone.
Inoltre:
* Le SGL 2.01a supportano la *Virtua Gun*, a differenza della precedente versione. **Virtua Cop 2** dovrebbe sfruttare alcune delle innovazioni del nuovo sistema operativo (il primo livello è completo e sarà presentato all'E3)
* Secondo alcune indiscrezioni, dopo aver visto il demo di **Virtual On**, Squaresoft avrebbe finalmente deciso di sviluppare software anche per Saturn. **Final Fantasy** su una console Sega? Per ora, una speranza...
* Il nuovo sistema operativo include il DSP a livello di codice.
* La prossima versione delle *Sega Graphics Libraries* (la 2.02), che sarà disponibile questa estate, incorporerà un nuovo rilevatore di collisione degli sprite. L'obiettivo principale di Sega sarà quello di includere i poderosi VDP1 e VDP2 all'interno delle SGL. Questo renderà molto più agevole per i programmatori sviluppare software su Saturn. Se fino ad oggi i coders dovevano indirizzare i comandi ai singoli chip ausiliari rallentando di fatto la gestione complessiva dei dati da parte della CPU, d'ora poi sarà quest'ultima a valutare in tempo reale a quale processore di servizio far calcolare una certa istruzione, superando l'annoso problema del "collo di bottiglia".

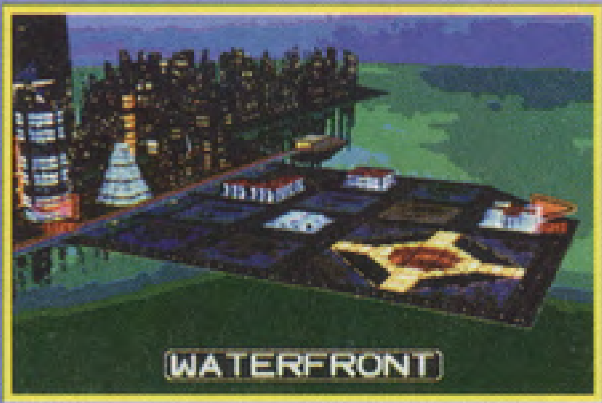
FATTO: VIRTUAL ON

Virtual On è un blast'em up poderoso e il grande successo riscosso durante l'ENADA riminese, qualche mese fa, ne è l'ulteriore conferma. Il gioco può essere considerato una versione iper-evoluta di **Cybersled** (Namco), con un pizzico di **Virtua Fighter** e tanta, ma tanta ultraviolenza digitale.
L'idea è semplicissima: tostare un avversario robotico all'interno di uno scenario interamente tridimensionale, utilizzando strumenti di devastazione fino a oggi confinati alle serie animate come *Macross*, *Patlabor* e *Appleseed*. Ci troviamo in un futuro ipertecnologico, ultraevoluto, neopositivista. I conflitti mondiali vengono combattuti da mezzi di combattimento antropomorfi, il risultato di anni di ricerca in campo bellico. A differenza di titoli come **Tekken** e **Virtua Fighter 2** in cui la



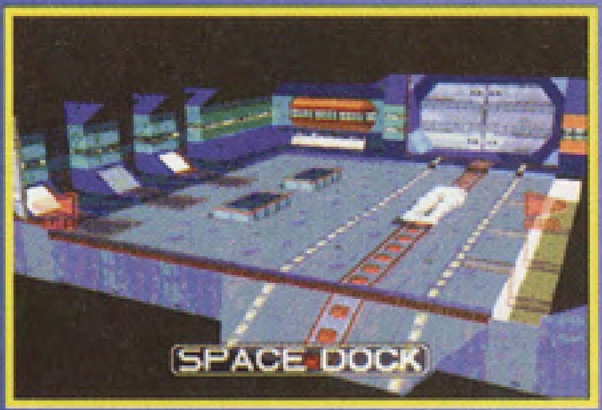


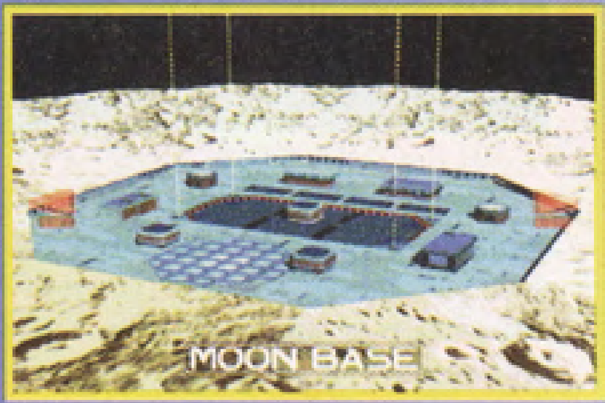






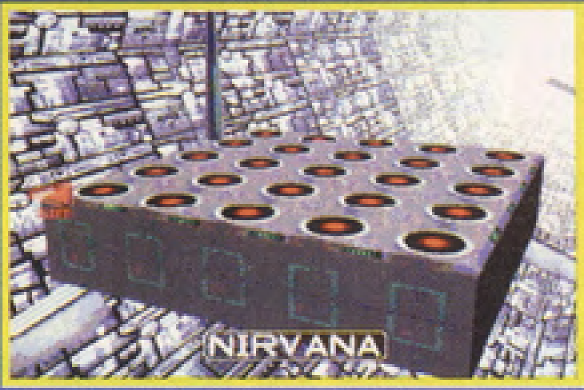












GLI SCENARI

Le arene in cui si svolgono i combattimenti di **Virtual On** sono varie e riccamente definite dal punto di vista grafico. L'interazione con i fondali è ai massimi livelli e assicura un grado di coinvolgimento che abbiamo sperimentato in pochissimi altri prodotti a 32-bit. L'agilità dei mech si sposa perfettamente sia agli ambienti metropolitani, sia a quelli naturali. Dopo le delusioni dei mecha games per PlayStation come **Krazy Ivan** (Psygnosis), previsto anche per Saturn e i vari Gundam di Bandai, finalmente potremo mettere le mani su un videogioco di quelli poderosi…

tridimensionalità è di fatto simulata, in **Virtual On** la profondità rappresenta uno degli elementi centrali del gioco stesso. Potete scegliere il vostro alter ego di adamantio e titanio tra gli otto disponibili e spaziare in lungo e in largo nei vari scenari predisposti per il combattimento. Fondamentalmente, ogni mech possiede tre armi differenti: un cannone da 120 mm, un pod lanciamissili e un laser, che varia a seconda del robot selezionato.

Al momento di andare in stampa, permangono alcuni dubbi sul metodo di controllo: nella versione da sala, il controllo del mezzo e delle armi viene effettuato attraverso due joystick (come in **Star Wars Arcade**), ma è probabile che la versione casalinga sfrutterà un solo pad.

È invece certo che **Virtual On** per Saturn includerà l'opzione di gioco in link e tutte le altre caratteristiche del coin-op.



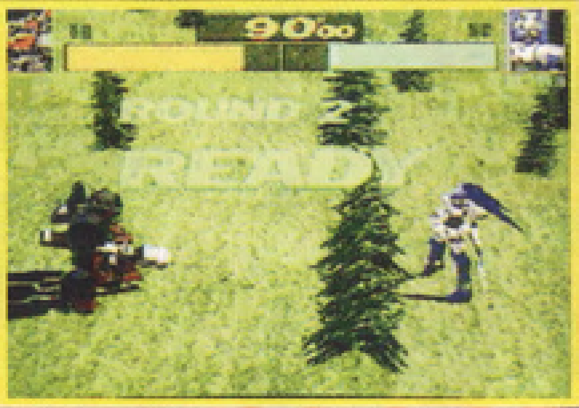


Daitarn, Daitarn, arriva già il nemico -scatta! - ma tu ci sei amico, Daitarn, evviva Daitarn 3…



Amici miei, sono Peter Rey, comandante del robot…



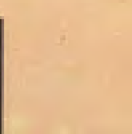




Quando Cybersled incontra Virtua Fighter…

MECHA DESIGN

Come potete vedere dalle immagini, il look dei vari personaggi si rifà chiaramente alla tradizione mech dei vari **Robotech** e **Mobile Suit PatLabor** e, ancora prima, all'interminabile saga di **Mobile Suit Gundam.** Ogni personaggio è equipaggiato con un arsenale più o meno devastante (anche se non troverete la leggendaria alabarda spaziale di goldrakiana memoria). Nonostante le apparenze, i robottoni si muovono con una grazia e una agilità impressionanti: grazie ai retropropulsori di cui sono dotati, i mech sono in grado di volare per brevi tratti e compiere spettacolari picchiate contro l'avversario.



















CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
ESTATE

IN ATTESA DI VIRTUAL ON...

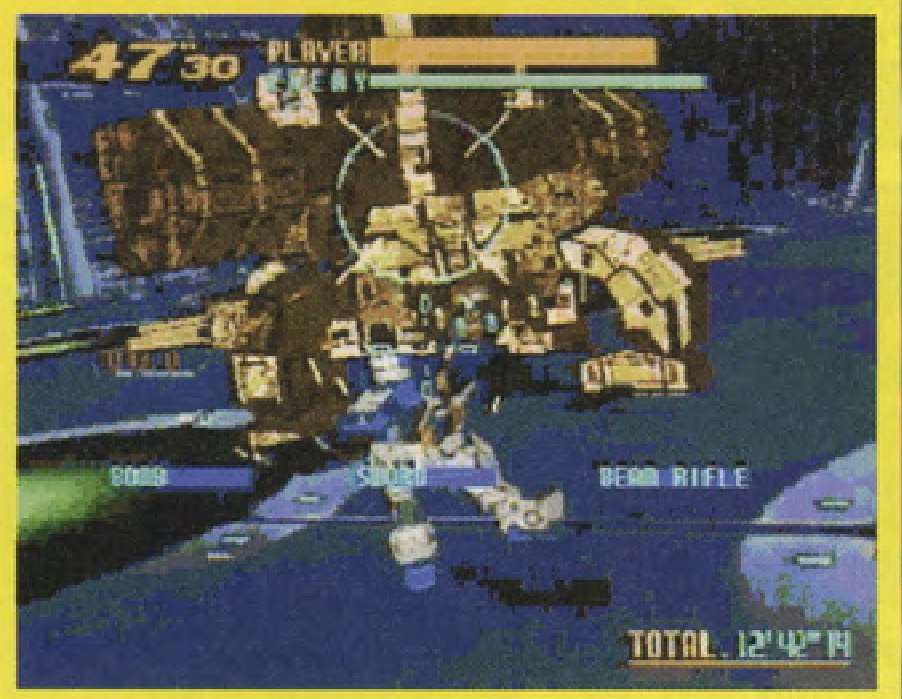


...I fans dei mech possono sollazzarsi con **Gun Griffon: The Eurasian Conflict,** un prodotto targato Game Arts recensito sul numero 26 di **MEGA Console** con un eclatante 88%. **Gun Griffon** è molto più tecnico di **Virtual On.** Pur essendo anch'esso un gioco arcade, in **GG** prevale la dimensione della simulazione su quella dell'azione vera e propria. Al contrario, nel nuovo titolo Sega, la strategia gioca un ruolo molto meno rilevante. Dal punto di vista grafico, inoltre, non sembra esserci alcun paragone: **Virtual On** è avanti anni luce. Infine, se la struttura di **Gun Griffon** si articola su una serie di missioni, in **Virtual On** abbiamo a che fare solo con meri combattimenti (nella modalità Story oppure Versus). Colgo l'occasione per segnalare che la casa di **Silpheed** sta lavorando a 9 progetti per Saturn, tra cui il sequel di **Gun Griffon.** Di certo si sa che Game Arts ha speso tre anni e oltre due miliardi di yen su un nuovo titolo per Saturn che non ha ancora un nome e una data di uscita definitiva. In attesa di vedere **Lunar 2** ,il sequel a 32-bit del popolare RPG per Mega CD sviluppato da Game Arts, vi rimandiamo al prossimo numero di **MEGA Console** per ulteriori informazioni.

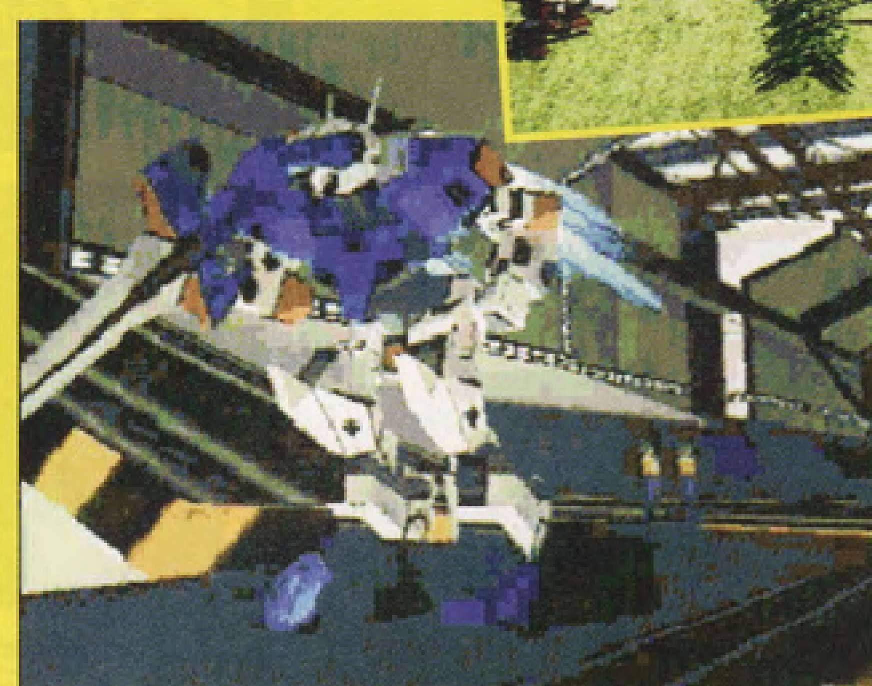


Gun Griffon di Game Arts: non è Virtual On, ma è uno dei prodotti ispirati ai mech megli riusciti per Saturn.





Il demo che abbiamo visionato, tratto da una versione completa solo al 40% del gioco, non presentava spiacevoli effetti di clipping poligonale...



Virtual On è stato realizzato con il nuovo sistema operativo 2.01a...



Mai visto un gioco di robottoni così su Saturn!





Le esplosioni a tutto schermo sono veramente spettacolari!

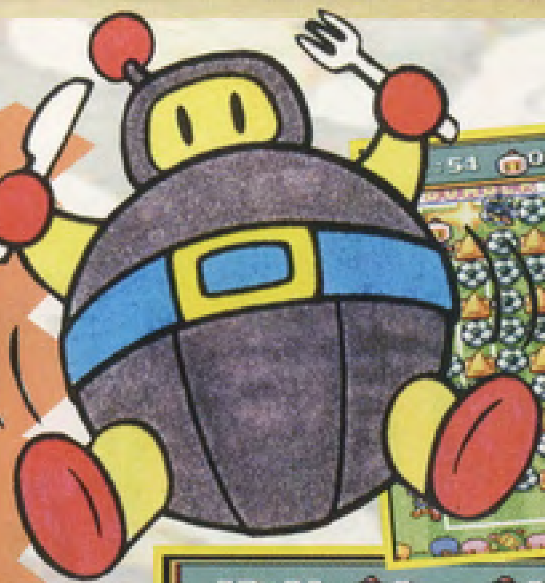


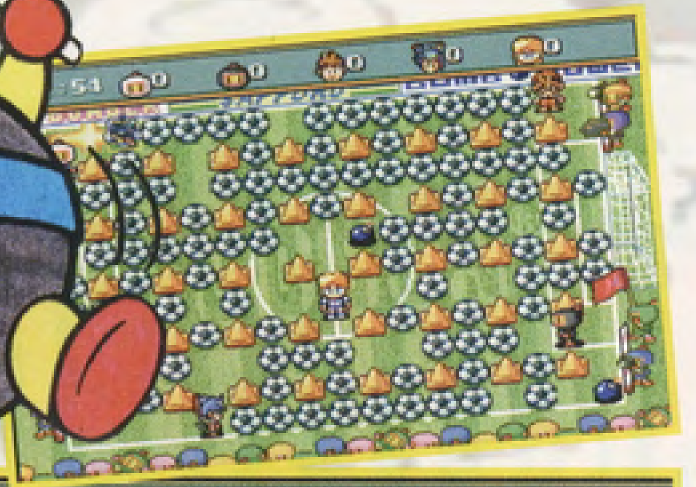




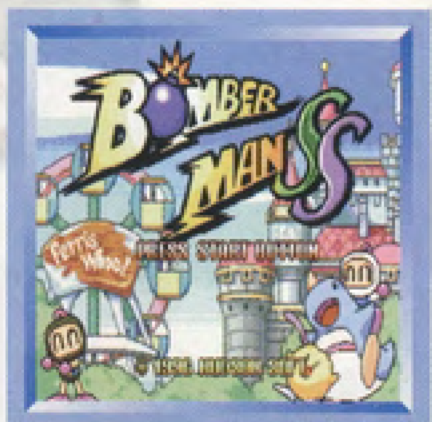


Dalle prime versioni per MSX ai cloni per i grandi server di rete, non si può dire che Bomberman sia un gioco poco diffuso, anzi per ogni nuova macchina che esce ecco pronto un esercito di piccoli scoppiettanti omini bianchi armati di bombe determinati ad invaderla grazie all'incredibile umorismo e divertimento che riescono ad infondere. Con l'affermazione delle ormai non più nuovissime macchine a 32-bit ecco arrivare la prima versione destinata agli utenti Saturn che noi di Mega Console siamo pronti ad illustrarvi...









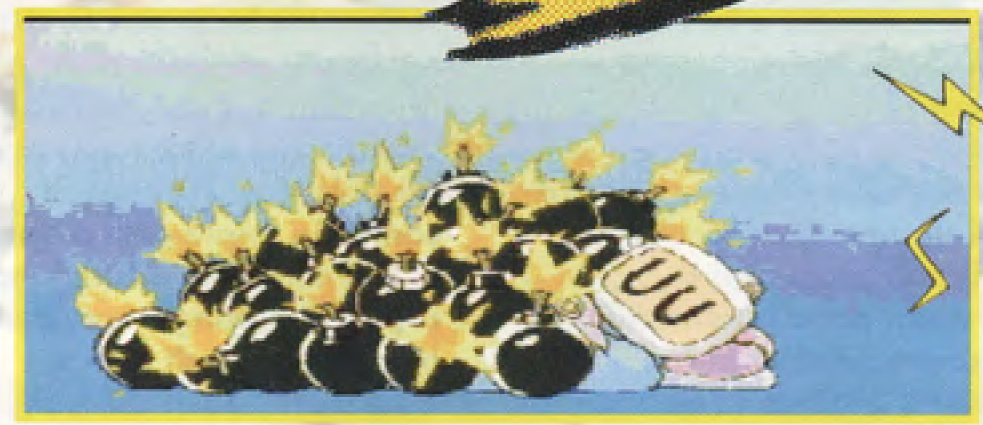
CASA PRODUTTRICE
HUDSON

GENERE
LABIRINTO

USCITA
IMMINENTE

BOMBERMAN SS

Bomberman è un classico della giocabilità immancabile in una softeca di un macchina affermata; era quindi perfettamente prevedibile che la Hudson Soft sviluppasse una versione per Saturn adattata alla potenzialità di questa macchina straordinaria. La demo visionata per realizzare questa preview non permetteva di giocare tutti i livelli ma comunque consentiva di apprezzare l'attenta realizzazione volta a fornire ai fan di **Bomberman** possessori del Saturn un gioco degno del loro esplosivo eroe. Il gioco non ha subito grosse variazioni, anche perché una buona strategia è assai azzardato cambiarla; abbiamo quindi il solito puzzle game nel quale bisogna colpire i vari nemici, ed eventualmente i propri colleghi, con bombe di diverso tipo e potenziale distruttivo. A proposito di compagni, la versione Saturn potrà sfruttare il multi-tap e consentirà il gioco contemporaneo di ben dieci persone! Ovviamente questo esalterà il versus mode trasformandolo in un esaltante crogiuolo di bombe e omettini bianchi pronti a dilaniarsi a vicenda. Come di consuetudine, è possibile utilizzare vari tipi di personaggi nati da anni di conversioni e adattamenti. Le nuove caratterizzazioni offerte dovrebbero comprendere, oltre che ai soliti Bomberman multicolori, anche le loro controparti femminili oltre che una serie di bizzari quanto temibili nemici. Il numero di fondali a disposizione non è stato ancora annunciato ma già si sono visti alcuni esempi caratterizzati dalle strutture più bizzarre che interagiscono con le esplosioni delle bombe e creano così dei piccoli sottogiochi che terminano con una pioggia di icone bonus per i partecipanti. A questi si aggiungono fossati pieni di esplosivo che trasformano una piccola detonazione in un inferno di fuoco, passaggi dimensionali, veicoli di ogni tipo ed ogni cosa sia passata per la mente dei folli sviluppatori della Hudson! I vantaggi offerti dal supporto ottico sul quale verrà memorizzato riguardano principalmente la qualità di musica ed effetti sonori ed infine la possibilità di inserire sequenze in full motion che sostituiscono le scenette fisse presenti negli scorsi episodi. La presentazione visionata è decisamente esilarante e piena di gag, dal Bomberman addormentato nel classico futon completamente sommerso da ordigni esplosivi al pianeta Terra che si trasforma un una bomba gigante per poi esplodere in un'immensa deflagrazione. Attendiamoci quindi l'imminente arrivo della saga di **Bomberman** su Saturn, che naturalmente sarà prontamente documentato sulle pagine di Mega Console.











SI RINGRAZIA HALIFAX PER IL CD

OLYMPIC SOCCER



I giochi di calcio sono i trascinatori del mercato come mai era successo prima d'ora. Come altrimenti spiegare la proliferazione di questo periodo? Gli europei non sono ancora finiti, che già è pronta una simulazione dedicata al torneo della specialità calcio alle olimpiadi americane. La cosa non è per nulla negativa, s'intende, ma ci lascia un po' perplessi l'eccessiva fretta con cui si suole volgere lo sguardo verso il futuro cancellando passato e presente. Ad ogni modo una novità esiste ed è quella del primo gioco di calcio ispirato ad una manifestazione internazionale poco considerata (in ambito strettamente calcistico, naturalmente). La medaglia d'oro olimpica di calcio non è mai stata vista come nulla di più di un semplice torneo amatoriale, in cui le nazionali presentano formazioni composte da nomi poco altisonanti, quando non addirittura sconosciuti al di fuori del proprio campionato. Ma se il gioco è divertente, a noi non importa nemmeno se s'ispira alla Mitropa-Cup, per altro vinta da squadre illustri come il grande Milan, quindi ben vengano nuovi pretesti se il risultato è una quantità sempre più alta di titoli a disposizione dell'utente. **Olympic Soccer** non colpisce per le star comprese nel gioco, dunque, e non impressiona nemmeno per l'imponente trofeo in palio, eppure è tremendamente bello e divertente. Questo è ciò che interessa e la US Gold lo sa bene, per questo ha fatto sviluppare alla Silicon Dreams un gioco prima di tutto giocabile e solo in un secondo tempo bello a vedersi. Avete letto bene, una volta tanto si è puntato principalmente sul divertimento che non sulla spettacolarità, quasi sempre sinonimo di aspetto principale da curare. Il sistema di controllo impiegato è quanto di più semplice e funzionale si possa immaginare, perché non si avvale di tutti e cinquanta i tasti del pad, ma solamente di due: uno per fare passaggi e l'altro per effettuare tutti gli altri interventi, conclusioni acrobatiche comprese. Non a caso chi ha fatto il gioco ha nel suo carniere un titolo come **Fever Pitch**, che alla sua uscita a molti ricordò la frenesia di **Kick Off**. **Olympic Soccer** è meno strappalacrime perché il titolo a lui più prossimo è **Sensible Soccer**, quindi un prodotto più recente. Da questo ha anche preso l'immediatezza e l'assenza di ritardi tra pressione sui tasti ed effetto nel gioco. Per esempio, non accadrà mai, come in **Fifa '96**, che alla pressione del tasto del passaggio si debba aspettare un breve attimo per vederne i risultati a video, magari correndo il rischio di diventare inadeguato alla situazione che nel frattempo può subire piccole ma significative variazioni. Quando si preme un tiro questo parte subito e se siete rivolti nella direzione sbagliata non c'è nessun sistema automatico a correggerne la direzione. Insomma, finalmente qualcuno si è accorto che nelle sfide tra amici le abilità stavano diventando sempre meno decisive ai fini del risultato. Scagli la prima pietra chi di voi non ha mai perso a **Fifa '96** contro un amico che per la prima volta vedeva il Saturn!

100 Atlanta 1996





Quelle belle freccione sotto i piedi del vostro omino vi ricordano continuamente il verso d'attacco



Ragazzi, che grafica! E questa è solo un'immagine della presentazione!



Le punizioni richiedono sempre delle barriere ben impostate, comunque inutili sui tiri a foglia morta

GIOCABILE E BELLO

I ragazzi della Silicon Dreams non sono affatto stupidi. Conoscono molto bene le caratteristiche del Saturn e sanno con precisione come sfruttarne ogni singolo chip, anche se si hanno intenti principalmente orientati verso la giocabilità. Così gli omini sono stati tutti realizzati con l'ausilio di poligoni sapientemente renderizzati in tempo reale. Il motivo della scelta di non optare in favore degli sprite è evidente: questi non possiedono le qualità per dare un effetto 3D vero. E poi non sarebbero stati funzionali al sistema di riprese dinamiche che seguono la partita da qualsiasi angolo e a qualunque velocità. Il risultato è davvero stupefacente. Guardate le foto per rendervene conto.



Le reti sono bellissime da vedere ed eccitanti da gonfiare...



Da questa visuale si apprezza meglio la disposizione dei compagni



Olympic Soccer è tremendamente giocabile. Dribbling ubriacanti e scambi veloci sono tutti facilmente eseguibili





APPASSIONATI DI CALCIO BUONASERA...

Se dobbiamo essere proprio sinceri, su di noi il commento dei telecronisti durante una partita di calcio ha lo stesso effetto di un chilo di prugne mangiate nel giro di cinque minuti: ci fa correre al bagno di continuo. Sono in molti ad andare allo stadio giusto per non doversi sorbire le sciocchezze dette dal solito calciatore in pensione o dal preparato cronista sportivo di turno. E ora cosa ci combinano? Ce li sparano anche nei videogames! Inaccettabile. Il beota chiamato questa volta a sottolineare le performance dei calciatori fittizi è oltretutto un certo Alan Green, che seppur famoso nel Regno Unito, il resto del mondo lo lascia indifferente. Se proprio devono fare una cosa del genere, che impieghino un personaggio conosciuto ovunque, altrimenti rischiano di infastidire il giocatore e sprecare tempo in aspetti poco interessanti. Il messaggio noi lo abbiamo lanciato...





BASTA IL PENSIERO

L'Intelligenza Artificiale nei giochi di calcio è fondamentale per vivere emozioni sempre nuove contro il computer. Fino a poco tempo fa le squadre avversarie nel gioco singolo manifestavano la loro abilità maggiore attraverso manovre e azioni sempre più veloci e precise. Il comportamento dei giocatori non cambiava di una virgola tra le squadre dello stesso rango. Oggi, e soprattutto in **Olympic Soccer,** esistono delle routine apposite per far apparire non solo ogni squadra come unica, ma perfino ogni singolo giocatore come possessore di un proprio profilo atletico-caratteriale. Potete ben capire da quante variabili è influenzata una partita giocata da ventidue omini che si muovono e agiscono tutti secondo caratteristiche loro peculiari. Il risultato? Un gioco infinito.





I portieri sono molto preparati. Occhio agli 0-0.

L'ITALIA HA VINTO SOLO NEL LONTANO 1936

Il medagliere più ricco nella disciplina calcistica è quello inglese. Tuttavia è bene sottolineare che ha dettato legge solo fin quando il Soccer non l'hanno imparato anche all'estero, in seguito ha rimediato solo pessime figure.

1900 - Gran Bretagna
1904 - Gran Bretagna
1908 - Gran Bretagna
1912 - Gran Bretagna
1920 - Belgio
1924 - Uruguay
1928 - Uruguay
1936 - ITALIA
1948 - Svezia
1952 - Ungheria
1956 - URSS
1960 - Yugoslavia
1964 - Ungheria
1968 - Ungheria
1972 - Polonia
1976 - Germania Est
1980 - Cecoslovacchia
1984 - Francia
1988 - URSS
1992 - Spagna

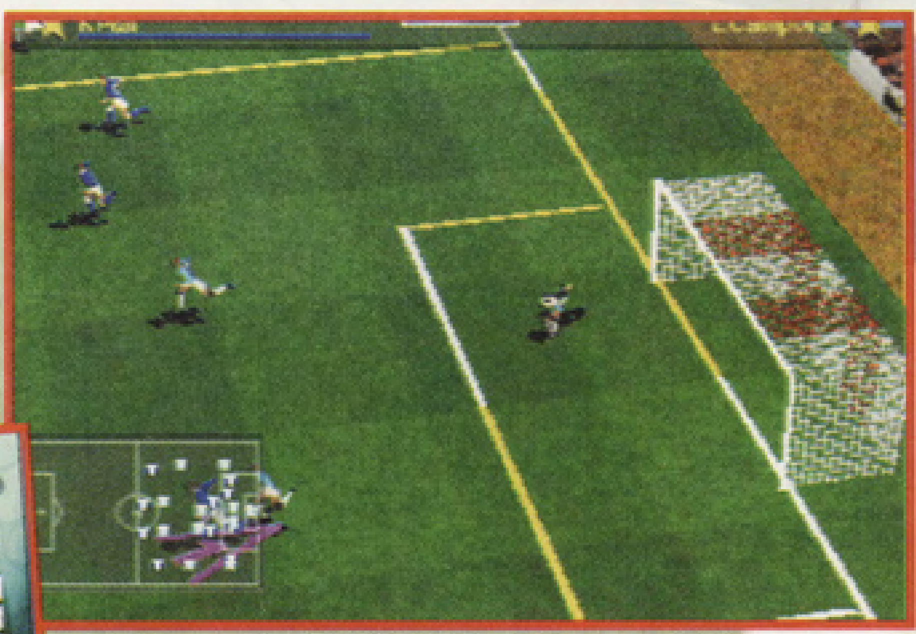


GONFIA LA RETE

Uno degli aspetti più curiosi di **Olympic Soccer** è sicuramente la possibilità di salvare i replay delle migliori azioni su RAM. Ma ci pensate? Si potrebbe indire un concorso per stabilire il più bel gol realizzato dai lettori di Mega, anche se prima andrebbe valutata l'opportunità di farci spedire pezzi di hardware costosi e indispensabili.









QUESTIONE DI MOVIMENTO

Gli sviluppatori dei videogiochi a 32-bit si servono sempre più spesso di tecniche chiamate Motion Capture per realizzare le animazioni. Come tutti saprete, si tratta di un'attrezzatura costituita da sonde attaccate nelle varie parti del corpo di una persona reale, le quali rilevano dati sui movimenti effettuati traducendoli in codice per il computer. Da questo si possono ricreare, con un certo margine di approssimazione, gli stessi movimenti e utilizzarli a qualunque scopo. Nello sviluppo di **Olympic Soccer** sono state impiegate numerose tecniche del genere tra le più sofisticate, ma per completare il lavoro la Silicon Dreams si è servita anche di procedure tradizionali, che hanno consentito di ottenere un effetto complessivo davvero stupefacente. Quando si dice che gallina vecchia fa buon brodo...



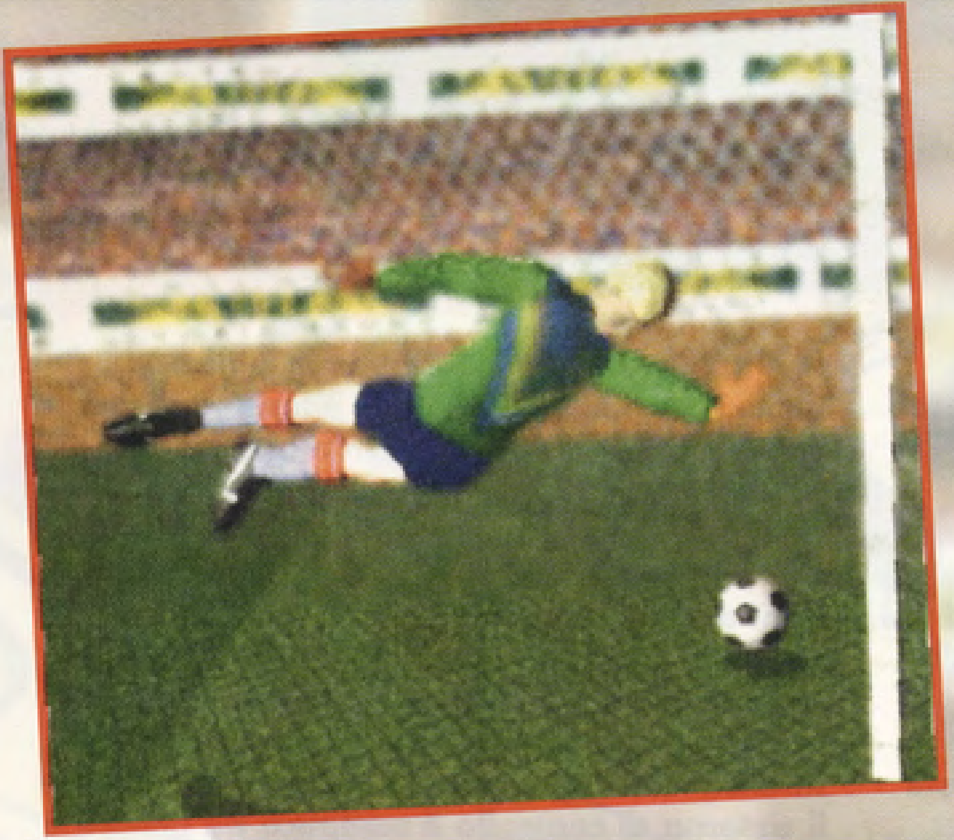




COMMENTO

Personalmente non ho trovato grandiosa l'idea di sviluppare un gioco di calcio dedicato alle Olimpiadi, soprattutto considerato lo scarso richiamo internazionale della manifestazione. E' patetico giocare con squadre controfigure delle vere nazionali, parodie di loro stesse e vittime di un crudele scherzo del destino. Squadre incompiute di fenomeni parastatali, che animano il campo con il carico della loro tristezza. A parte questo, il gioco è bello e spassosissimo, meritevole delle più vive attenzioni. Finalmente si torna all'antico e riprende la sua giusta importanza la formula del giocabile-e-poi-bello. Peccato un po' per il sonoro, rovinato dalla voce gracchiante di Alan puntini puntini. Quando si gioca si viene solamente distratti dal commento sonoro, perché non lo vogliono capire? Non ci frega una cippa se un personaggio famoso o presunto tale ci fa onore di legare la sua voce al nostro divertimento preferito, perché questo ci fa solo imbestialire. Lo so anch'io che sto tirando e tutti si accorgono se un gol è stato realizzato: che bisogno c'è di farlo urlare ad un demente che nemmeno conosciamo?

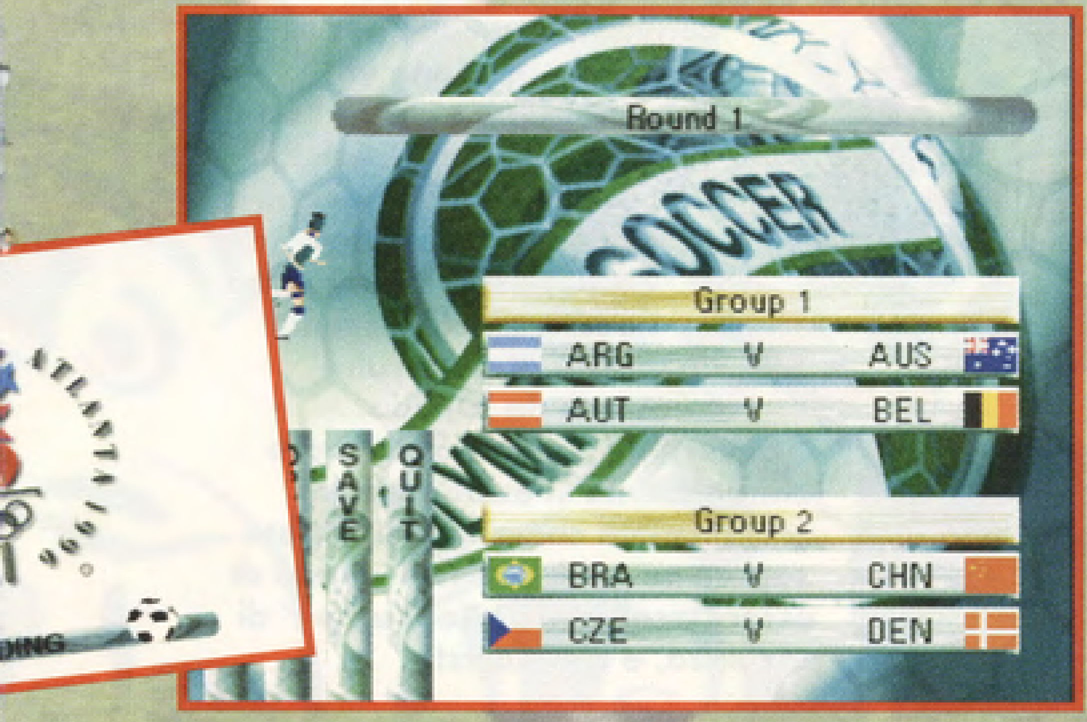
Log





A OGNUNO IL SUO

I punti di vista dai quali affacciarsi sul campo di gioco sono oltre 18!!! Incredibile, non è vero? Per dare loro ordine, sono state raggruppate in diverse categorie aventi in comune la distanza di prospettiva. All'interno dello stesso gruppo, le inquadrature spaziano da visuali laterali ad altre aeree, con la grande differenza rispetto ai titoli che hanno già sperimentato scelte del genere, che ognuna di queste singole impostazioni non incide minimamente sulla giocabilità. Quindi nessuna è stata introdotta solo per far numero, ma tutte per poter offrire varietà e soddisfazione al giocatore che si cimenta con **Olympic Soccer.**



COMMENTO

Evviva, finalmente qualcuno ha avuto il coraggio di ammettere i limiti derivati dagli sviluppi recenti e di fare marcia indietro, volgendo lo sguardo su un titolo graficamente datato, ma che in fatto di giocabilità è ancora un maestro insuperabile, come è **Sensible Soccer.** Non penso di essere un presuntuoso sostenendo che a tutti interessa prima il divertimento e solo in un secondo tempo la grafica. La giocabilità è tutto ed è tutto quello che ha **Olympic Soccer.** Il sistema di controllo è semplice, efficace ed immediato, non lascia nulla al caso e affida al giocatore tutte le scelte decisive al fine di portare a termine positivamente un'azione di gioco. Se poi vogliamo entrare nel merito del discorso grafica non si cambia il discorso di una virgola: omini, campi e atmosfera risultano semplicemente fantastici. Se avete voglia di divertirvi davvero e dimostrare le vostre reali abilità con un simulatore di calcio, non vi resta che misurarvi con **Olympic Soccer.**

Paolo



CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 90
▲ Gli omini sono fatti di tanti poligoni, tutti ben rivestiti di texture
▼ Generalmente migliorabile

SONORO 84
▲ Ottimi i cori e le urla
▼ Il commento del cronista esaspera

GIOCABILITÀ 93
▲ Erano anni che non si giocava tanto bene. Il sistema di controllo è semplice, immediato e consente di effettuare tutte le azioni che si vogliono

LONGEVITÀ 90
▲ 32 squadre tutte personalizzate e sorteggi casuali

GLOBALE 90
Un gioco di calcio di quelli che non si vedevano da un pezzo: bello e al tempo stesso tremendamente giocabile. Se siete fan del genere sarà un ottimo acquisto

UEFA
euro 96
England

© 1994 UEFA TM





Alcune volte le porte sembrano più piccole di quelle regolamentari. Ma è solo un'impressione



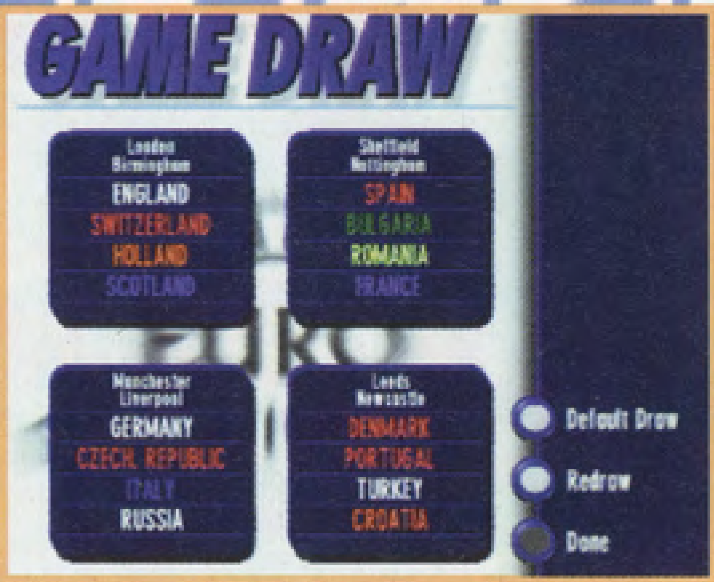
Le visuali ravvicinate mostrano la partita come se la si vedesse dalla tv



Un momento topico dell'incontro: l'allineamento sulla riga di centrocampo dei giocatori







Finalmente anche quest'anno siamo arrivati a Giugno, il mese della chiusura delle scuole. Presto ve ne starete a casa spaparanzati sul divano a leccare pigramente un bel pezzo di mottarello. Sicuramente i più sportivi di voi terranno la tv accesa per gustarsi la kermesse europea e tifare, anche se con poche forze, la nostra cara squadra nazionale. Ma tra un incontro e l'altro avete pensato a come ingannare la noia? Una possibilità in più vi è ora offerta dall'ultimo gioco calcistico per Saturn ispirato agli europei in corso, **Euro 96**, che a ben vedere non è altro che una versione migliorata di **Actua Soccer** per Playstation. Non cominciate ad aggrottare la fronte perché non ne avete proprio motivo, in quanto molti dei problemi che affliggevano la prima uscita sono stati risolti nel migliore dei modi. Con questo intendiamo dire che finalmente avete a disposizione una valida alternativa al già bello **Victory Goal 96** recensito sullo scorso numero di Mega Console e meglio ancora un gioco di calcio in lingua comprensibile con squadre e giocatori conosciuti anche da noi poveri occidentali. Infatti, come molti di voi a ragione sospettano, l'Europeo è giocato da 16 rappresentative nazionali del nostro continente, quindi Jubilo e Gamba sono solo parole insignificanti e anche un poco ridicole. Ad una prima analisi tecnica, il gioco ha rivelato subito il suo lato vincente, vale a dire la grafica che, sviluppata con intenti realistici, appare tra le più belle vesti mai visionate. I giocatori sono interamente costituiti da poligoni adeguatamente rivestiti da texture, i campi presentano un manto erboso curato in ogni dettaglio e gli spalti che scaldano le partite ritraggono tutte le peculiarità degli stadi reali selezionati per ospitare le partite della manifestazione. Sempre ad una prima analisi, non si può fare a meno di notare che il sistema di controllo è semplice da gestire e facile da assimilare, tanto che fin dalla prima partita si possono azzardare manovre d'attacco di una certa rilevanza. A differenza di **Fifa '96**, non esiste nessun senso di scivolamento del giocatore sotto controllo, quindi dribbling e cambi improvvisi di direzione sono armi veramente efficaci per sbilanciare le retroguardie avversarie. Ovviamente il computer è più difficile da ingannare con le finte, ma il solo fatto che sia possibile servirsene senza penare troppo è un punto a favore del gioco. Per passare al sonoro bisogna prima fermarsi alla stazione commento vocale, per la quale trattazione vi rimandiamo però al box relativo. Per gli effetti sonori e i cori possiamo invece già discutere in questa sede della buona qualità e dell'evidente capacità di ricostruire atmosfera da brivido, avvertibile solo da coloro che abitualmente si esibiscono in scenari reali come questi. Volete sapere se però il tutto è degno di essere acquistato? Beh, un po' di pazienza, e che Karts!



DALL'ALTO IN BASSO



Altra pratica molto diffusa da qualche tempo, sebbene molto gradita, è quella di mettere a disposizione una buona gamma di visuali da cui giocare l'incontro. Quelle di **Euro '96** sono solo sei, per giunta nemmeno tutte funzionali (provate a giocare con quella dall'alto, se ci riuscite), ma nel complesso non si può giudicare negativamente questa parte del programma. Infatti, più di ogni altro si tratta di un giudizio troppo soggettivo per universalizzarlo, perciò a molti potrebbero apparire una più bella dell'altra.







Liberarsi dell'avversario e andare in porta non è difficile come sembra



Le reti sembrano fatte di granito: al contatto con la palla non fanno una piega









IL SETTE E' BELLO

Anche se non ce lo avete mai chiesto, dall'alto della nostra posizione vi imponiamo la lettura (si fa per dire) delle caratteristiche dei sette stadi scelti per ospitare le partite del torneo. Una cosa di interesse solo locale? Dati gustosi solo per fanatici? Può darsi, intanto beccateveli!



WEMBLEY
Città - Londra
Squadra di casa - Inghilterra
Squadre ospitate per il torneo - Olanda, Scozia e Svizzera.



OLD TRAFFORD
Città - Manchester (C'mon Paul!)
Squadra di casa - Manchester United
Squadre ospitate per il torneo - ITALIA, Germania, Repubblica Ceca e Russia.



ANFIELD
Città - Liverpool
Squadra di casa - Liverpool
Squadre ospitate per il torneo - ITALIA, Repubblica Ceca e Russia.



CITY GROUND
Città - Nottingham
Squadra di casa - Nottingham Forest
Squadre ospitate per il torneo - Portogallo, Turchia e Croazia.



ELLAND ROAD
Città - Leeds
Squadra di casa - Leeds United
Squadre ospitate per il torneo - Spagna, Bulgaria, Romania e Francia.



VILLA PARK
Città - Birmingham
Squadra di casa - Aston Villa
Squadre ospitate per il torneo - Olanda, Scozia e Svizzera.



ST. JAMES' PARK
Città - Newcastle
Squadra di casa - Newcastle United
Squadre ospitate per il torneo - Bulgaria, Romania e Francia.

SECONDO NOI

Chi vincerà gli Europei? Quali saranno le squadre che si giocheranno la finale? A queste domande presto avrete delle risposte, ma per giocare un po', visto che per ragioni di stampa scriviamo il pezzo nel mese di Maggio, proviamo a fare un pendolino in redazione. Dunque, dunque… la prima finalista sarà… che movimento, che agitazione… ora è chiaro: la squadra di casa, l'Inghilterra. La seconda invece si mostra al pendolino con una certa evidenza, è l'Italia. La finale sarà Inghilterra - Italia. Si giocherà in una serata calda e le cose andranno più o meno così: dunque… che cosa stranissima, il pendolino pende tutto sulla faccia di Sacchi (a dire il vero non è proprio la faccia…): Del Piero… poi Zola… ancora Zola… Zola di nuovo… STOP. 4 a 0 per l'Italia, che si laurea campione d'Europa. Se volete un consiglio: toccate ferro.







FERMATELI O FACCIO UNA STRAGE!



L'insana abitudine di far commentare la partita virtuale ad una voce umana, per giunta conosciuta da molti, ma non da tutti, continua inarrestabile. Forse sapete già come la pensiamo, quindi vi risparmiamo i nostri insulti e vi riportiamo i particolari di questo nuovo affronto alla pazienza del pubblico. Dunque, un certo Barry Davies, noto nel Regno Unito come da noi Bruno Pizzul, è stato invitato a suon di bigliettoni a sottolineare con le sue performance vocali le partite nel gioco. Pare che le frasi presenti siano talmente tante da poter tranquillamente far da sfondo a tutto il torneo fittizio senza che si avverta troppo pesantemente la ripetitività degli apprezzamenti di Barry. L'unica buona notizia che mitiga la scelta di introdurre un brontolone come sottofondo alle partite è quella che, molto probabilmente, ma non è certo al momento, le versioni di alcuni paesi verranno personalizzate da altrettanti commentatori locali.











MISTER MI FA GIOCARE PER PIACERE?



Euro '96 è il titolo ufficiale della manifestazione, ragione per cui ogni nome è privo di contraffazioni e ritocchi vari. Questo significa che potrete stilare la vostra formazione scegliendo tra elementi della selezione reale di quella nazionale. Per la longevità significa tantissimo, ma ancora di più si tratta di un aspetto capace di allietare i più fanatici. I profili tecnici sono in linea di massima fedeli, tuttavia non aspettatevi che sul campo il solo fatto di avere Del Piero o Kluivert vi permetta di prendere sottogamba gli avversari, perché finireste in men che non si dica con le gambe per aria.

COMMENTO

L'opera è compiuta, almeno nei tratti più fondamentali. **Actua Soccer** era un bel gioco, ma aveva grossi problemi, che sono stati parzialmente risolti in questa nuova versione ispirata agli Europei. Ad una mano che ha giocato la versione precedente certe cose difficilmente sfuggono. Eppure non tutto è stato raddrizzato, come ad esempio lo scrolling che continua a faticare per star dietro alle azioni dei giocatori. Per non parlare dell'eccessiva facilità di bersi interi reparti con dribbling ubriacanti. A parte ciò, il gioco è di ottima fattura, si presenta con una veste grafica tra le migliori attualmente realizzabili e un sonoro che, commento a parte, è degno di elogi. Tra le cose che mi sono piaciute di più ci sono le celebrazioni dopo un gol segnato, tutte molto carine ed esilaranti. Se a questo punto volete il consiglio vi accontento subito: se siete degli appassionati, amate le manifestazioni calcistiche in ogni sua portata e vi divertite ad emulare le gesta dei vostri campioni preferiti nel piccolo della vostra cameretta, **Euro '96** potete acquistarlo senza remore. Se invece vi trovate a dover scegliere un gioco da acquistare tra questo e un altro di diverso genere, prendete quest'ultimo, vi durerà di più.





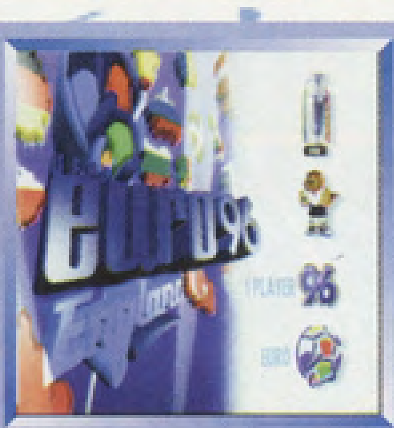






COMMENTO

Benino. Gli sviluppatori del gioco si sono sforzati molto per migliorare **Actua** e in parte ci sono riusciti ottenendo risultati egregi. Purtroppo hanno peccato di presunzione pensando di non doverlo rivedere in altri aspetti, ritenendolo quasi perfetto già nella sua precedente versione. A parte questo piccolo peccato di superbia, il lavoro ottenuto è bello a vedersi, fatto di grafica ben realizzata e omini animati con un grado di realismo più che soddisfacente. La giocabilità è rimasta alta, guadagnando alcuni punti sotto il profilo della rispondenza dei comandi, ma favorendo troppo cambi di direzione repentini e quindi poco probabili nella realtà. Ad ogni modo giocandolo non si notano troppe imperfezioni, almeno contro il computer, mentre contro un amico impazzirete dietro finte e contro-finte compiute da giocatori instancabili. Possibile che riescano a fare dribbling su dribbling per decine e decine di metri senza andare in debito d'ossigeno? Non per questo è un gioco direte voi. Passi pure, ma se sceglierete di acquistare il gioco per il realismo, non veniteci a dire che non vi avevamo avvertiti.



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 89
▲ Ottime animazioni e buona presentazione grafica della manifestazione europea
▼ Non tutti gli stadi sono stati realizzati con la stessa cura

SONORO 90
▲ La confusione da stadio è ricreata piuttosto bene
▼ Il commento di Barry Davies e alcuni cori sono indecenti per la loro presenza

GIOCABILITÀ 90
▲ Si gioca subito senza passare un solo istante a prendere confidenza con i comandi
▼ I dribbling si fanno troppo facilmente

LONGEVITÀ 85
▲ L'opzione multi-player è divertente
▼ Solo una manifestazione e un solo livello di difficoltà

GLOBALE 89
Uno dei migliori giochi di calcio per Saturn, ma non l'apice del genere

DISCWORLD



Terry Pratchett è, attualmente, uno dei più acclamati e più prolifici autori inglesi di romanzi fantasy in circolazione. Dotato di arguzia oltre che di un cappello che non lascia mai (forse neppure quando va a letto), il signor Pratchett è in grado di sfornare libri ad una velocità simile a quella della luce, presumibilmente con grande gioia dei suoi editori. I suoi fans, e in particolare quelli che lo ritengono il degno erede de Douglas Adams, considerano la saga letteraria di **Discworld** il suo capolavoro. **Discworld**, come potrebbe dirvi qualsiasi universitario appassionato di fantascienza, è una bizzarra città chiusa in una cupola e sorretta nei suoi viaggi dal guscio di una gigantesca tartaruga cosmica (sarà mica Gamera? — n.d.r.). Questa riduzione videoludica del "gioiello" di Terry Pratchett vi vede indossare i panni di un impacciato apprendista stregone di nome **Rincewind** (doppiato dall'attore Eric Idle, uno dei Monty Python) il quale mette alla prova le sue capacità cercando di epurare la propria terra da un drago. Il vostro viaggio inizia all'università del luogo e la vostra missione non tarda ad essere resa più complicata da personaggi di ogni risma, alcuni dei quali parlano con la voce di celebrità dello show business inglese come Tony Robinson e Jon Pertwee. Una volta che il drago è stato localizzato e sistemato, il gioco continua con Rincewald che scopre una setta segreta e quindi viaggia nel passato e nel futuro allo scopo di individuare il loro covo. Questo vastissimo gioco, diviso in quattro atti, deve buona parte del suo fascino sull'umorismo tipicamente britannico (abbondano i giochi di parole) di Terry Pratchett. Coloro che non hanno familiarità con il genere potrebbero trovare questa sofisticata avventura un po' inospitale, ma i fans di **Discworld** ci andranno matti senza alcuna ombra di dubbio.



Benvenuti a Discworld, l'unico negozio di compact disc grande quanto una città...



Il saio è un ottimo sistema per nascondere la cellulite: prendetene nota, segretarie della Futura!

L'AVVENTURA CONTINUA

La struttura di gioco di **Discworld** è stata ispirata da quello che è, a tutti gli effetti, il capostipite delle avventure animate, ovvero da **Monkey Island** della Lucasfilm (lasciamo perdere i prototipi come **Maniac Mansion**). Apparsa all'inizio del decennio, questa avventura piratesca rese il genere dell'avventura "punta-e-clicca" molto popolare presso i possessori di IBM-compatibili. La struttura di questo genere di titoli è molto semplice: uno stuolo di personaggi che cammina ed esplora paesaggi visualizzati con tecniche cinematografiche (carrellate, primi piani e così via), l'impiego di un cursore a freccia per selezionare gli oggetti da esaminare, da usare o da raggiungere e, infine, una serie di rebus (vera spina dorsale del genere) che vanno risolti utilizzando uno o più oggetti. **Discworld** onora scrupolosamente tutti questi canoni.





KITCHEN



LIBRARIAN



LIBRARY

COMMENTO



Qualsiasi gioco si avvalga della collaborazione di un Monty Python, è un gioco che vale la pena acquistare o almeno provare. La presenza (corporea o incorporea che sia) di uno di questi comici, famosi per il loro umorismo cinico (mai visto film come **Il Senso della Vita** o **Brian di Nazareth**?), in un videogioco suggerisce un'esperienza molto benefica per la nostra circolazione sanguigna (sapete quel che si dice del riso, no?). E, ammesso che le nozioni personali della lingua inglese siano sufficientemente vaste, è proprio quanto ci attende in **Discworld**. Il gioco della Psygnosis è infatti caratterizzato da quantità copiose di battute e sketch visuali che riescono a rendere più che potabile la complessità di questa avventura fantasy, la quale è peraltro basata su alcuni degli esempi più fulgidi di narrativa ironico-fantastica: i libri di Terry Pratchett. Aggiungete al tutto la splendida atmosfera delle opere del suddetto e otterrete un gioco praticamente imperdibile per gli appassionati di RPG.

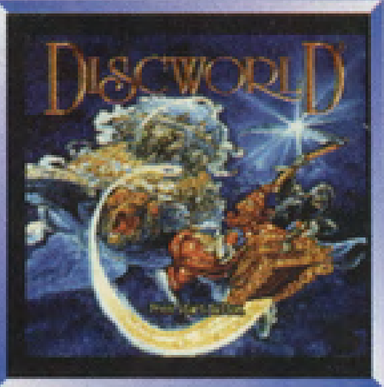
End

COMMENTO



A dire la verità non sono mai stato un gran divoratore di romanzi fantasy (anzi, se è per questo, neanche di narrativa in generale), nonostante apprezzi storie simili al cinema. Ad ogni modo, il mondo che la riduzione videoludica della saga di **Discworld** propone è riuscito a incantarmi al di là delle mie previsioni. E' sufficiente una partita per ritrovarsi perduti (e contenti di esserlo) in un universo parallelo che pur avendo le sue leggi, la sua singolare apparenza e le sue strane forme di vita, risulta comunque familiare e quindi molto coinvolgente. Ciò è probabilmente dovuto alla quantità di situazioni verosimili e all'umorismo squisitamente umano di cui il gioco è dotato. Ritornato, per così dire, sulla Terra per procedere alla stesura di questo commento, mi sono tornate alla mente le parole che Obi-Wan Kenobi rivolge a Luke quando questi scopre di poter usare la Forza: «Complimenti, hai fatto il tuo primo passo in un mondo più vasto». E' davvero una delle esperienze videoludiche più appaganti ed emozionanti che si possano fare.

Fabio



CASA PRODUTTRICE
PSYGNOSIS

GENERE
RPG

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1



La setta segreta di Discworld in riunione: "Allora ragazzi, dove si va a mangiare, da Burghy o da MacDonald?"



Ma cos'è questa, un'immagine della sigla di Scooby Doo?

GRAFICA 94
▲ I libri di Pratchett prendono vita grazie all'ottima resa grafica dei personaggi e delle ambientazioni

SONORO 90
▲ Effetti e musiche di grande atmosfera, per non parlare della performance offerta da Eric Idle nel ruolo di Rincewind: roba di classe!

GIOCABILITÀ 90
▲ Si punta e si clicca che è un piacere

LONGEVITÀ 91
▲ La vastità del mondo virtuale di Discworld è pari a quella di tutti i romanzi di Pratchett messi insieme

GLOBALE 92
Un'avventura di grande fascino, piena di raffinato umorismo e "interpretata" da voci d'eccezione: Psygnosis, sei tutti noi!

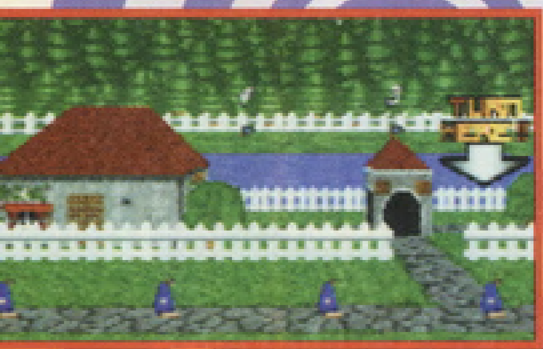


RINCEWIND'S ROOM



DINING ROOM

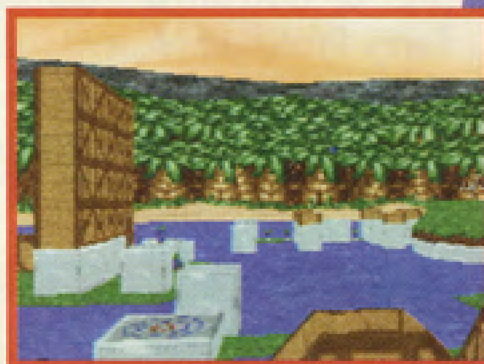






Lemmings 3D

Quella di **Lemmings** è una delle serie di rompicapo che ha riscosso il maggior successo in campo videoludico negli ultimi cinque anni. Apparsi per la prima volta sul PC, gli omettini dai capelli verdi inclini al suicidio si sono quindi affacciati su quasi ogni formato esistente sul mercato fino ad approdare, dopo non poche peripezie, anche sul Saturn. Per tutti i lettori più disinformati sappiate che **Lemmings** è un autentico classico del genere "puzzle game" che pone come obiettivo quello di salvare delle vite umane o, comunque, organiche (nel caso dei Lemmings infatti non si sa bene di cosa si tratti!). In ciascun livello infatti, lo schermo si riempirà gradualmente di omini capelluti che cominceranno ad avanzare in fila indiana. Questi esserini, evidentemente fatti in serie (indossano tutti un soprabito azzurro e hanno capelli mossi di colore verde), vagheranno lungo i vari livelli a passo di marcia senza mostrare alcuna consapevolezza circa il loro destino che è, invariabilmente, funesto: come pecore prive di intelligenza, infatti, si gettano in macchinari insidiosi, fossi letali e precipizi che non lasciano scampo. Quale osservatore "divino" di questi tragici eventi, il giocatore avrà il compito di salvare il maggior numero di vite possibile dirottando gli incauti piccoletti su percorsi più o meno sicuri fino a far raggiungere loro l'uscita di ogni livello. Per far ciò potrete ricorrere alle particolari abilità di certi Lemmings nei momenti opportuni: alcuni sono scavatori, altri sono otturatori, altri ancora costruttori e così via. Quindi mentre i minuscoli girovaghi continueranno il loro inesorabile viaggio sul Saturn scalando montagne e guadando fiumi a voi spetterà il compito di evitare un suicidio di massa. Purtroppo, però, il loro viaggio si rivelerà irto di pericoli e qualcuno dovrà inevitabilmente essere sacrificato.





Sono il frutto di una mente malata o il prodotto dei disastri verificatisi nella centrale nucleare di Chernobyl?



COMMENTO



Come un'infinità di altre persone, anch'io ho apprezzato moltissimo il primo **Lemming** e tutti quelli che sono venuti dopo di lui. Inutile dire, quindi, che attendevo questa versione per Saturn con l'acquolina in bocca. Ebbene, una volta tanto le mie speranze sono risultate ben riposte. **3D Lemmings** è tutto quello che ci si aspetta da un gioco di questa fenomenale saga... e anche di più! Ovviamente questo "di più" è la sfilza di innovazioni inserite nella classica formula che è stata alla base di tutti i **Lemmings** precedenti: dalla stessa tridimensionalità che dà il titolo al gioco alla possibilità, direttamente conseguente a ciò, di addentrarsi con l'ipotetica telecamera che riprende l'azione nel mondo di questi impagabili esserini (quasi fossimo dei paparazzi alla Papi che non vedono l'ora di vedere un Lemming tirare le cuoia per fare lo scoop), alla quantità di nuove "specie" di Lemming e di nuovi ordigni dalle funzioni ambivalenti (potrebbero esserci di grande aiuto come di grande impiccio). Insomma, siamo di fronte alla migliore fra tutte le versioni rivedute e aggiornate di **Lemmings** prodotte fino ad oggi. Devo aggiungere altro?

Fabio

SOTTO MASSIMA SORVEGLIANZA

3D Lemmings è la versione più recente del gioco originale nonché, al momento, quella che presenta le maggiori innovazioni a livello di struttura. Qui infatti, invece di osservare l'azione da una prospettiva bidimensionale, il giocatore è ora in grado di fare vere e proprie carrellate sulle piattaforme, zoomando su scene importanti e quindi allontanandosene. La sensazione di libertà visuale è ulteriormente alimentata da quattro telecamere fisse, grazie alle quali potrete ficcare il naso nelle zone e negli anfratti più insidiosi che i nostri piccoli amici si troveranno a dover superare.





VIRTUA LEMMING



Un'altra delle caratteristiche più interessanti di **3D Lemmings** è la possibilità di osservare l'azione in soggettiva calandovi nei panni di un Lemming e, quindi, poter saggiare le asperità del paesaggio in cui questi disgraziati deambulano. Questa opzione torna utile specialmente quando si incappa in certi puzzle che, a causa dalle consuete angolazioni di ripresa, sembrerebbero quasi impossibili da risolvere.

COMMENTO



Il "mito" è tornato, ed è più mitico che mai. Perdonatemi l'uso di questa frase da biechi copy writer, ma non saprei in quale altro modo esprimere il mio grande entusiasmo nei confronti di questa nuova versione di **Lemmings**. Fra tutte le varianti dell'originale realizzate finora, **3D Lemmings** è senza dubbio la migliore. E indovinate perché? Beh, la risposta sta proprio nel titolo del gioco. E' infatti il "treddi" a fare la differenza tra questo e gli altri giochi della serie... e che differenza! Questa volta si entra letteralmente nel vivo dell'azione indossando i panni di un Lemming: quale privilegio! Forse non sapremo mai a cosa cavolo pensa un Lemming (a giudicare dalla facilità con cui questi omini passano a miglior vita, potrebbe essere la compilazione del 740), ma almeno con **3D Lemmings** possiamo già partecipare più attivamente alle loro disavventure e condividerne il destino con maggior coinvolgimento emotivo. Se questo non vi basta, c'è comunque una quantità di nuove "caratterizzazioni" e nuovi strumenti a doppio taglio con cui sollazzarsi. E il tutto condito da una grafica e un sonoro all'altezza delle potenzialità del Saturn. Bella lì!

Paolo



I Lemmings fanno la fila per provare l'ultima novità in fatto di congegni per l'auto-eliminazione...





"Ti va di gettarti in quel fosso?" disse un Lemming a un altro Lemming. "Ma per chi mi hai preso?" rispose questi puntandosi una pistola alla tempia...



CASA PRODUTTRICE
PSYGNOSIS

GENERE
ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 88
▲ I Lemmings sono più adorabili che mai e vanno incontro alla morte con scioltezza

SONORO 85
▲ Tra le musiche e gli effetti sonori, 3D Lemmings è un'autentica festa per i padiglioni auricolari!

GIOCABILITÀ 92
▲ Ottima come sempre, anzi migliore grazie alla grafica tridimensionale interattiva

LONGEVITÀ 91
▲ Innumerevoli livelli, una grande varietà di Lemmings da salvare e una quantità altrettanto ampia di cose da fare e rebus da risolvere: che volere di più da un rompicapo?

GLOBALE 90
Nella sua nuova incarnazione "saturnina", Lemmings si conferma come uno dei migliori rompicapo mai realizzati.

Revolution X

L'idea di produrre un gioco da bar alla **Operation Wolf** che includesse i membri di un famoso gruppo rock come gli Aereosmith avrebbe anche potuto essere una trovata degna di rispetto. Purtroppo però non bastano un paio di ritornelli e qualche personaggio digitalizzato (e per giunta pure male) per fare di un gioco un capolavoro e così, dopo il buco registrato nelle sale giochi di mezzo mondo, ecco che **Revolution X** è pronto a beccarsi la sua bella dose di mazzate anche in questa incarnazione per il 32 bit di casa Sega. Come detto in precedenza il gioco in questione non è altro che un mero clone di **Operation Wolf** grazie al quale vi verrà data la possibilità di ripulire, da soli o in compagnia, una lunga serie di schemi infestati dalla solita teppaglia virtuale (ed anche un po' multimediale!). Vi troverete così scaraventati lungo una serie di livelli, principalmente a scrolling orizzontale, lungo i quali potrete dare libero sfogo ai vostri istinti più distruttivi. La visuale del gioco ripropone la classica inquadratura in prima persona mentre il vostro compito sarà semplicemente quello di muovere un piccolo mirino eliminando qualunque cosa vi capiti a tiro. Ovviamente, durante le vostre peregrinazioni, potrete "apprezzare" tutta una serie di citazioni riguardanti la vita della band che includeranno, oltre ad oggetti e locazioni assortite, anche una serie di filmati malamente digitalizzati nei quali, i cari Aereo, vi forniranno una serie di informazioni di dubbia utilità sul proseguo della vostra missione. Piuttosto scarsa risulta anche la dotazione di armi a vostra disposizione. Infatti, escludendo l'immancabile fucile mitragliatore (che, stranamente, qui non necessita di essere ricaricato), l'unico altro gadget sul quale potrete contare sarà costituito da una serie di CD che potranno essere utilizzati per affettare i nemici più resistenti. Questi saranno composti da una ampio campionario di mostri und mezzi meccanici che, per pulizia e definizione, ricordano molto certi sprite di alcuni giochi per Commodore 64. Davvero un ottimo prodotto quindi che, come direbbe "mamma" Sony, sfrutta al massimo le reali capacità del 32 bit Sega.



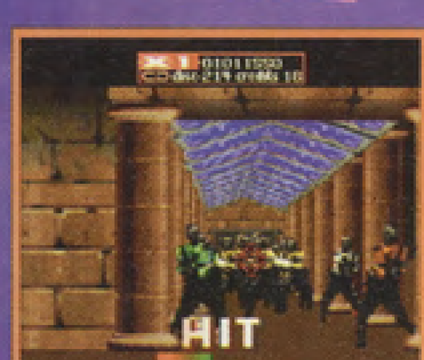
Ok ragazzi; state fermi altrimenti vi sbulbo dal primo all'ultimo!



A giudicare da questa immagine direi che risoluzione utilizzata in Revolution X si attesta sugli 80 per 35 pixel





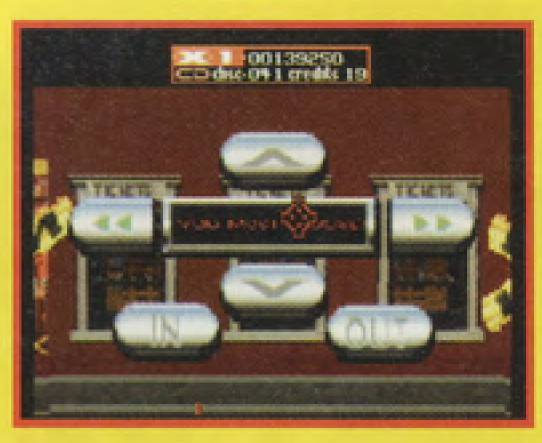






ATTENDERE PREGO!

Alla fine di alcuni livelli, invece di procedere verso lo schema successivo, vi verrà data la possibilità di selezionare il percorso da seguire. Verrete così condotti attraverso una serie di sotto sezioni alcune delle quali si riveleranno, ovviamente, più difficili di altre. Per far ciò vi basterà aprire il fuoco contro il lettore cd che farà la sua comparsa sullo schermo e sperare che il vostro Saturn si rifiuti di caricare lo schema successivo impedendovi così di proseguire con questa tortura.



COMMENTO

Durante le mie partite a **Revolution X** il mio povero cervello è stato spinto ad una serie di riflessioni che mi hanno lasciato alquanto interdetto. E' possibile, secondo voi, che un gioco possa risultare tanto brutto da suscitare, non solo l'ilarità, ma addirittura la curiosità di vedere quali altri obbrobri si celino nei livelli più avanzati? Sinceramente non so darmi una risposta, tuttavia credo che le quattro risate che mi sono fatto giocando a **Revolution X** siano dovute al fatto che il titolo in questione ci sia stato recapitato senza dover versare alcuna contropartita in denaro. Già, anche perché credo che sia veramente triste, per un ragazzo, vedere andare in fumo tutti i suoi sudati risparmi per un titolo che rappresenta, in assoluto, il peggior gioco mai realizzato per Saturn! Spero quindi ardentemente che nessuno di voi si sia fatto abbindolare da quest'ultima "fatica" targata Acclaim, lasciandosi magari catturare dalla presenza degli Aereosmith all'interno di questo prodotto. Ragazzi, credetemi, **Revolution X** è un titolo semplicemente insulso, dotato di una veste grafica scialba, di una giocabilità soporifera e di un sistema di controllo semplicemente osceno. L'unico posto dove vedrei bene questo titolo è all'interno di una di quelle miniere di sale, profonde 6, 7 cento metri, dove vengono stipati i rifiuti altamente tossici!

Shogun





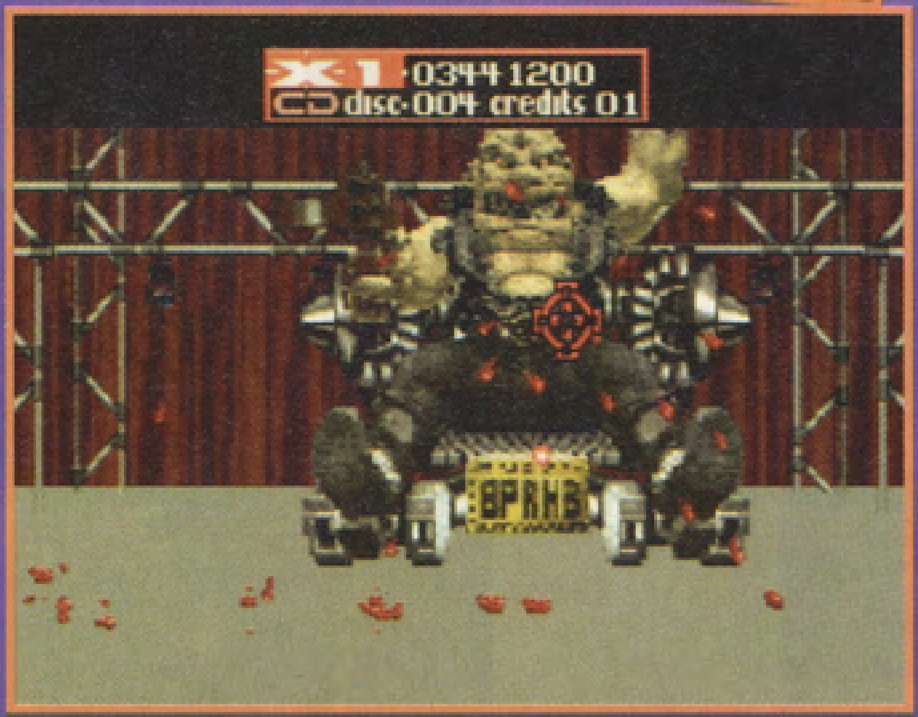


COMMENTO

Una delle qualità migliori della Acclaim è indubbiamente quella di riuscire a produrre conversioni da coin-op che, nella maggior parte dei casi, risultano incredibilmente fedeli agli originali. La versione da sala di **Revolution X** infatti vantava una grafica estremamente povera e blocchettosa condita da una giocabilità e da un sistema di controllo semplicemente ridicoli. Bene ora, grazie al sapiente lavoro svolta dai programmatori di questa mitica software house, tutto ciò è disponibile anche su Saturn dove però, oltre a quanto menzionato in precedenza, abbiamo anche una serie di video della band digitalizzati ed animati in maniera alquanto grezza e discutibile. Personalmente non posso veramente credere che ci sia, sulla faccia della terra, una persona appassionata di questo gioco tuttavia, nel caso qualcuno di voi fosse stato un fan del coin-op, beh, allora credo che potreste anche trovare questa versione per il 32 bit Sega di vostro gradimento. A tutti gli altri invece l'unico consiglio che posso dare è quello di girare il più lontano possibile da questo CD; sapete mi viene davvero da ridere se penso che questo **Revolution X** avrebbe dovuto essere il principale antagonista di **Virtua Cop**... Ahahahahah...

End







CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SHOOT 'EM UP

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 49
▼ Fondali scarsamente definiti e poveri di colori. Inoltre i vari sprite risultano incredibilmente cubettosi e poveri di frame d'animazione.

SONORO 72
▲ Buona selezione di musiche anche se non si tratta certo dei pezzi più famosi della band.
▼ Alcuni effetti sonori risultano un po' troppo loffi.

GIOCABILITÀ 32
▼ Il sistema di controllo risulta poco efficace ed anche piuttosto impreciso.

LONGEVITÀ 30
▼ Lo schema di gioco risulta incredibilmente monotono e ripetitivo.
▲ Fortunatamente si muore in fretta.

GLOBALE 31
Uno dei peggiori giochi mai realizzati su Saturn che si può già da ora considerare come degno aspirante al titolo di beotata dell'anno '96/'97!

MEGAMA

Dopo aver passato l'intero secondo episodio a cercare di ricostruire il suo amico Zero, Rockman (Megaman in Occidente) deve far fronte ad una nuova minaccia da parte del folle dottor Doppler sempre intenzionato ad eliminare il nostro simpatico protagonista per poi procedere indisturbato alla conquista del mondo. Come in ogni episodio, si è circondato di numerosi droidi chiamati Repliroid che ha destinato ai punti nevralgici della capitale in modo da impadronirsene con facilità. Rockman e Zero dovranno quindi affrontare ogni boss nemico, rubargli la sua arma migliore in modo da potenziarsi ed infine affrontare Doppler ora protetto da una nuova guardia del corpo: Vava MkII. La saga di **Rockman** è così giunta sul Saturn dopo anni di gloria su Nes e Super Nes, ma riuscirà un platform con un aspetto così spartano a farsi apprezzare da giocatori ora abituati a titoli dotati di uno spessore grafico decisamente più elevato?



IRREGULAR REPLIROID ROCKMAN X

Con il passare del tempo e delle battaglie contro il Dottor Doppler, il nostro Rockman si è sempre più potenziato ed ora, assieme alle sue caratteristiche base, ha nuovi dispositivi che lo rendono un temibile avversario per ogni Repliroid nemico che cerchi di attaccarlo:

Arm-cannon: L'arma principale di Rockman. Può utilizzare diversi munizionamenti recuperabili dalle carcasse dei boss una volta battuti. E' inoltre possibile lanciare proiettili di grande potenza attendendo che l'arma si carichi al massimo prima di sparare.

Wall Climber Jump: Grazie a questo speciale dispositivo, Rockman può scalare le superfici più alte ed impervie eseguendo rapidissimi salti sulla superficie.

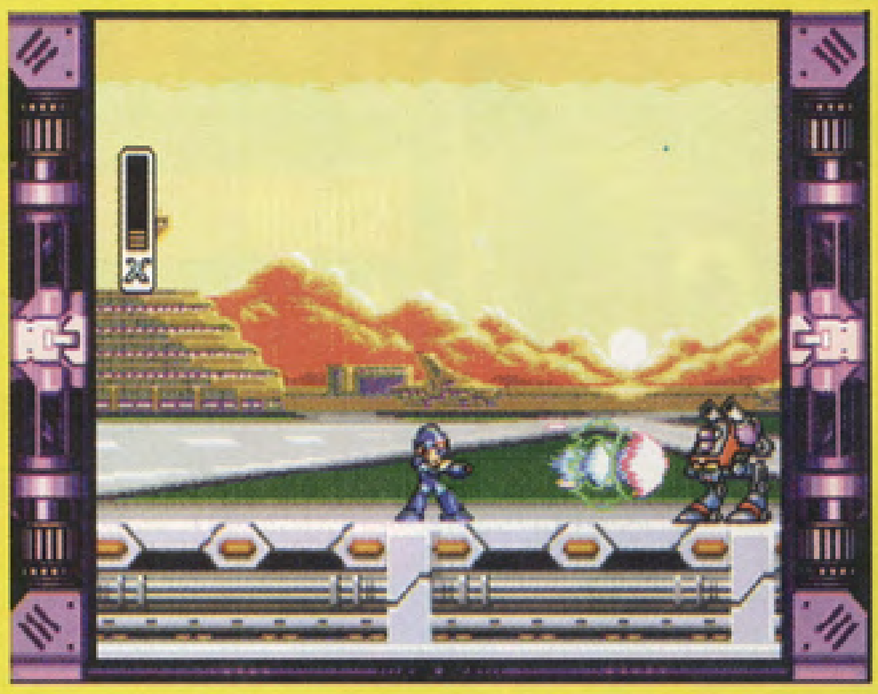
Dash: Il particolare sistema motorio di Rockman gli consente di eseguire rapide accelerazioni in avanti che possono diventare, uniti ai salti, un utile azione evasiva per evitare i devastanti attacchi dei boss di fine livello.

Head-pod: L'elmetto possiede due interfacce speciali alle quali è possibile agganciare due sensori aggiuntivi. Il primo è l'Item Radar che vi consente d'individuare i vari oggetti utili all'interno dei livelli, mentre il secondo è l'Item List grazie al quale potrete conoscere in anticipo la lista delle componenti supplementari di Rockman nascoste nei livelli.

Arm-pod: Nelle braccia è possibile inserire ulteriori sistemi offensivi nascosti in alcune aree dei livelli. Le modifiche attuabili comprendono il Double Change Shot che vi permette di sparare contemporaneamente due proiettili di diverso tipo ed il Cross Change Shot con il quale realizzerete un micidiale ventaglio di colpi differenziati.

Body-pod: All'interno del corpo è possibile installare vari scudi difensivi che vi consentono di assorbire diversi colpi degli avversari.

Foot-Pod: L'unico dispositivo agganciabile ai piedi è chiamato Variable Air Dash System e consiste in speciali propulsori che permettono di effettuare repentine accelerazioni sia in aria che in verticale.



L'arm-cannon di Rockman può generare tre tipi di colpi a seconda di quanto tempo viene premuto il pulsante di sparo



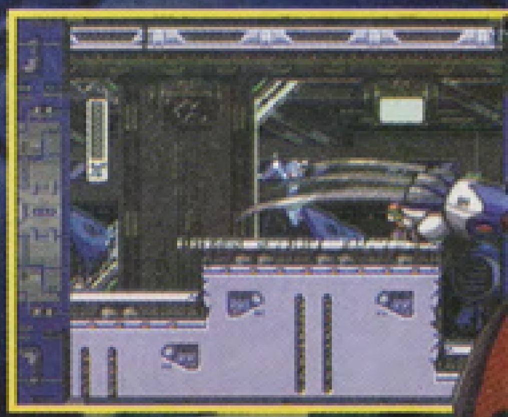


Zero è controllabile in ogni momento del gioco a meno che non stiate combattendo con un boss finale. Per utilizzzarlo dovete permere il tasto R nel menù delle armi ed in seguito premere il tasto Start



L'impossibilità di potersi abbassare è davvero una limitazione fastidiosa





SI RINGRAZIA MICROMEDIA PER IL CD



RIDE ARMOR CHIMERA

Questo particolare esoscheletro possiede quattro differenti configurazioni in modo da adattarsi ad ogni situazione operativa. Vediamole in dettaglio:

Chimera: Piattaforma base sulla quale vengono poi montati i pod per ottenere le versioni successive. Le sue capacità limitate vi consentono solo di attaccare con magli d'acciaio e pattinare velocemente sul terreno.

Kangaroo: Questa configurazione esalta le capacità belliche del Ride Armour conferendogli un alto potere offensivo grazie a due magli acuminati dalla potenza devastante.

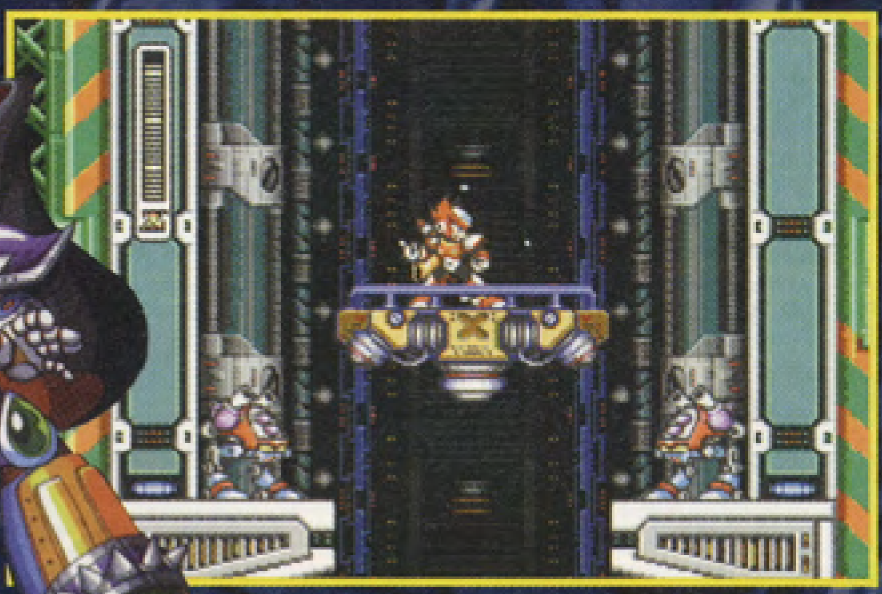
Hawk: Versione aerea del Chimera in grado di rimanere in volo per lungo tempo e di lanciare missili.

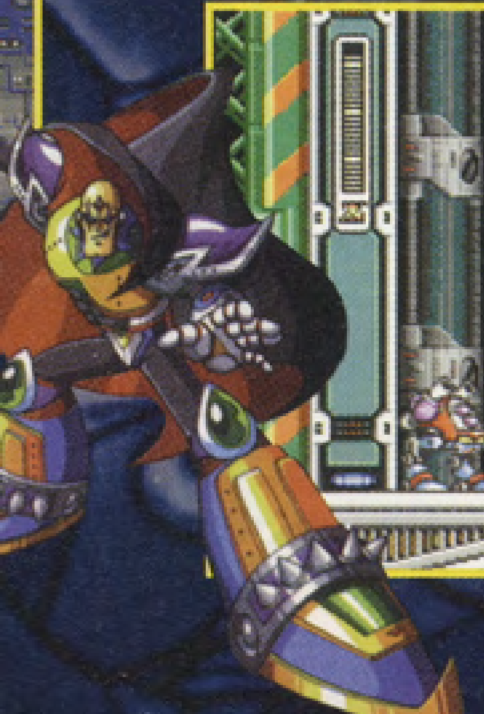
Frog: Configurazione adatta al combattimento anfibio capace di muoversi rapidamente sott'acqua grazie ad un particolare dash system e dotata di efficacissimi siluri.

COMMENTO

Non ci siamo, non ci siamo proprio. Posso quasi capire la decisione di mantenere l'aspetto grafico praticamente immutato forse dettato dalla mancanza di tempo, ma quello che non riesco ad accettare è la riduzione dello schermo di gioco di quasi cinque centimetri rispetto alla versione originale! Sinceramente non posso credere che il Saturn non riesca nemmeno a gestire la stessa qualità grafica di un Super Famicom! Dato che la Capcom prevede di continuare le due saghe sulle macchine della nuova generazione mi auguro che in futuro aggiornino l'aspetto visivo del gioco altrimenti l'epopea di **Rockman** avrà vita breve!

Diego

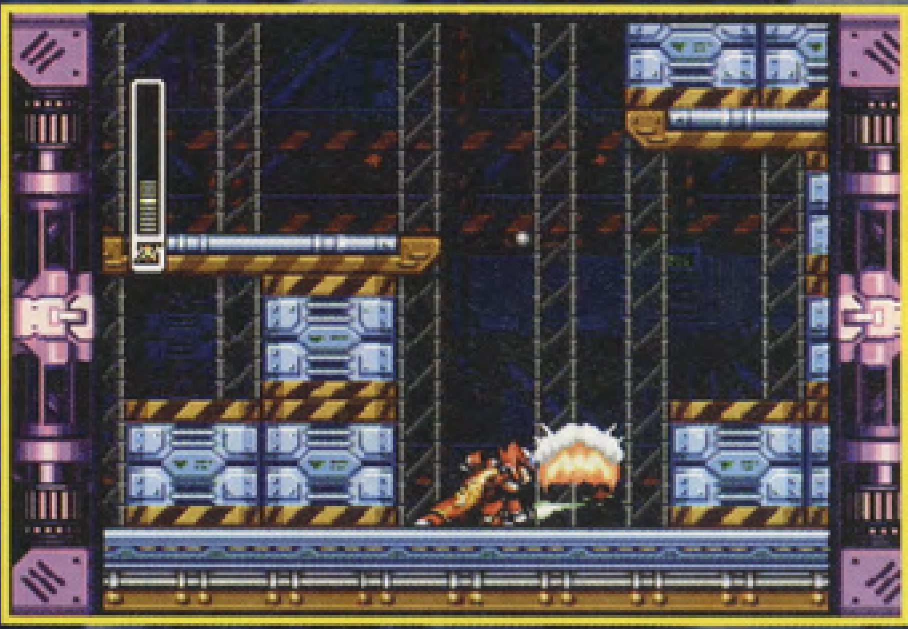


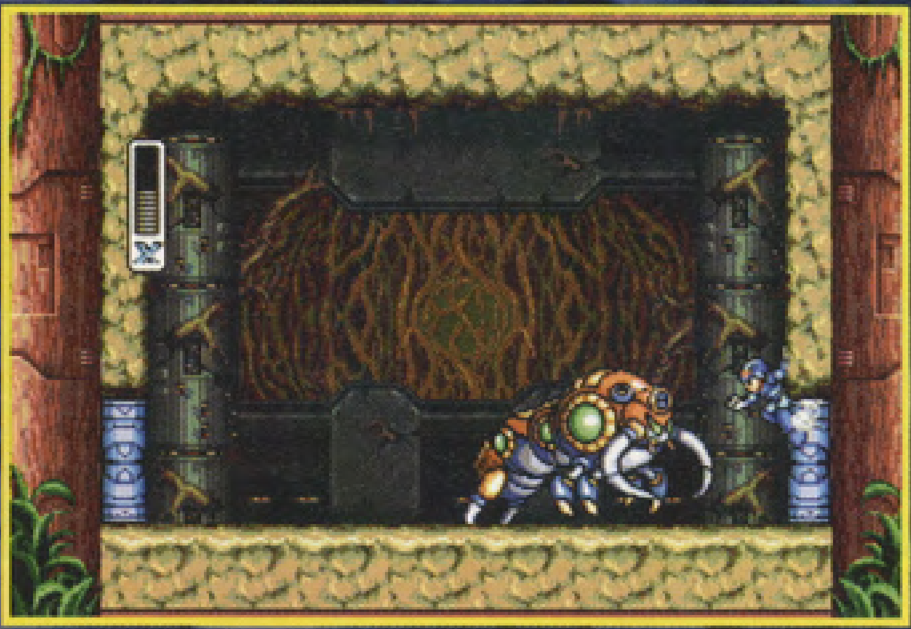


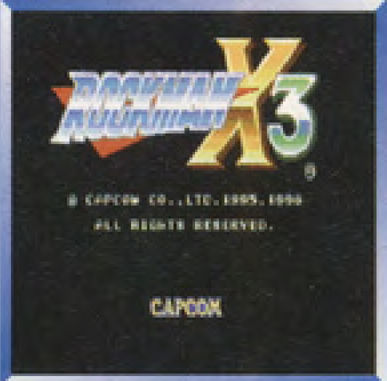
COMMENTO

Indubbiamente ci troviamo di fronte ad un'inspiegabile involuzione qualitativa dei titoli Capcom, viste le differenze grafiche tra questo gioco e quelli precedentemente usciti. L'operazione comunque si può dichiarare fallita solo in parte dato che assieme all'aspetto grafico anche la giocabilità e la longevità si sono mantenute intatte rendendo **Rockman X3** per Saturn un platform giocabile ed avvincente. Oltre al sistema di password è stata aggiunta la possibilità di salvare sia nella memoria interna che in quella aggiuntiva, sistema decisamente più comodo delle lunghissime password che caratterizzavano le precedenti versioni. Sostanzialmente questa versione di **Rockman** potrebbe anche piacere agli appassionati della saga, ma se essi possiedono già la versione per Super Famicom non vedo perché dovrebbero acquistare questa conversione.

Bio Massa







CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 58
▼ Non solo l'aspetto grafico è simile alla versione per Super Famicom, ma l'area di gioco è stata persino ridotta!

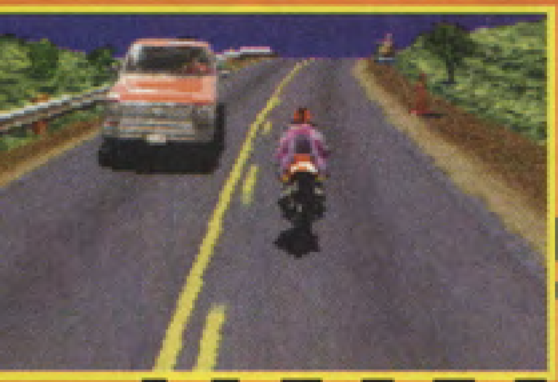
SONORO 75
▲ Le musiche sono adatte allo spirito del gioco. Buoni gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 77
▲ Azione coinvolgente e frenetica
▼ Decisamente frustranti alcuni livelli

LONGEVITÀ 73
▲ Se non vi scoccia aver speso tutti quei soldi per giocare ad un gioco con la stessa qualità grafica di un 16-bit, **Rockman** vi terrà impegnati per lungo tempo

GLOBALE 70
Conversione troppo fedele di un classico del Super Famicom

ROAD RASH



Road Rash è stato uno dei primi giochi pensati per la "nuova generazione" di macchine da gioco. Quando l'ormai trascurato 3DO cominciava ad essere reclamizzato, si fece parecchio leva sul coinvolgimento della Electronic Arts e sulle sue capacità di regalare alla console giochi di eccezionale qualità. Fra questi c'era, appunto, **Road Rash** che, come molte altre esclusività per il 3DO, ha finito per reincarnarsi nel formato Saturn. La Electronic Arts ha realizzato una conversione simile in tutto e per tutto al titolo originale, senza aggiungere alcunché di nuovo. **Road Rash** è rimasto dunque fedele alla sua struttura, caratterizzata da percorsi geograficamente discontinui, avversari cruenti e una corsa a senso unico con un solo inizio e una sola fine. Come viene gestita la faccenda sul Saturn? La risposta nelle righe che seguono...



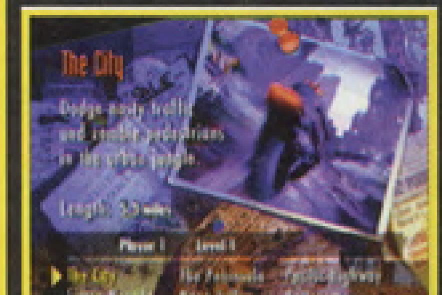
ROAD MOVIES

Come molti giochi di origine americana, anche in **Road Rash** non mancano sequenze in "full-motion video" ma, a differenza di molti esempi infelici, queste risultano generalmente molto divertenti e conformi allo spirito del gioco. Si tratta per lo più di scene di violenza sadica che vedono il nostro motociclista investito, ridicolizzato o sbattuto in gattabuia da qualche sbirro inflessibile dopo una performance particolarmente audace. Un "contorno" perfetto per il contingente di biechi motociclisti (dieci in tutto) che frequentano il circolo "Der Panzer" in cerca di sfide e di una buona stecca per giocare a biliardo. Il giocatore seleziona uno di questi personaggi e quindi parla con quelli che restano, i quali non sono mai a corto di frasi provocatorie. Gli autori di questa versione hanno modellato questi ceffi su una varietà di veri tipi da motocicletta, raffigurandoli con un volto "caricaturato" e sproporzionato rispetto al resto del corpo. La leggendaria inciviltà dei quindici corridori di **Road Rash** non è stata però dimenticata, sicché anche nella versione Saturn è possibile fare a botte con quei rivali che tirano troppo la corda. E se nella sua nuova incarnazione, **Road Rash** è provvisto di un messaggio che diffida i giocatori dall'emulare le riprovevoli gesta dei suoi protagonisti, è ancora possibile trovare tubi di piombo e catene da sbattere sulla testa del prossimo! Così va il mondo...

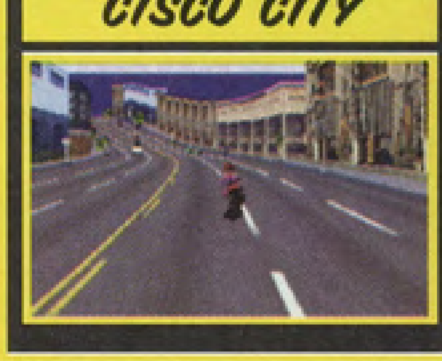


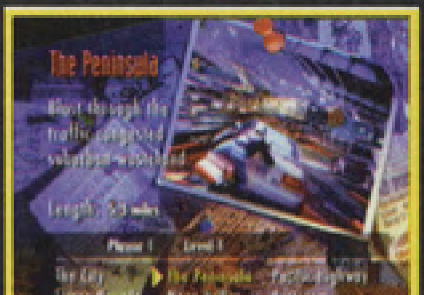
CALIFORNIA DREAMING

I cinque rally che **Road Rash** propone si svolgono in territorio californiano, fra le strade di San Francisco (ogni riferimento al popolare serial televisivo è puramente voluto), le ridenti spiagge della costa e le floride colline dell'entroterra. Gli scenari mutano gradualmente durante il tragitto e sono molto più variati che nelle precedenti versioni a 16-bit del gioco. Inoltre i vari tracciati risultano dotati di una grande quantità di sali-scendi che conferiscono una maggiore credibilità ai paesaggi.

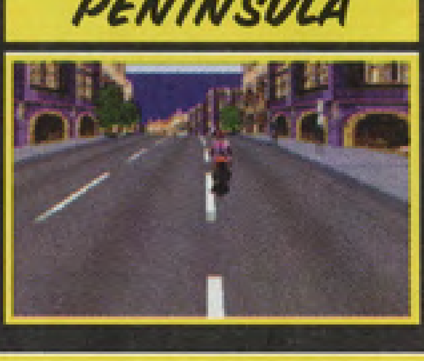


'CISCO CITY



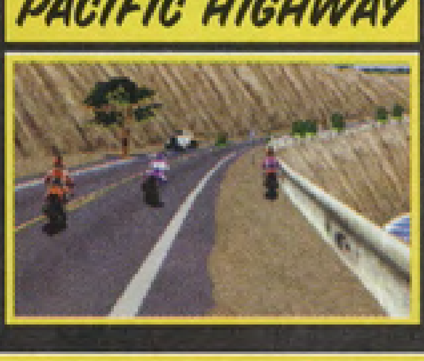


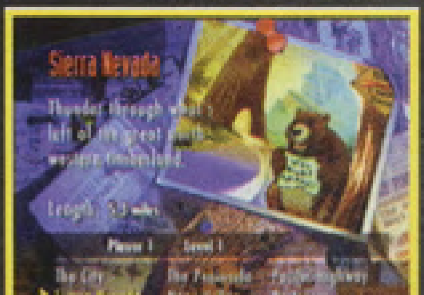
PENINSULA



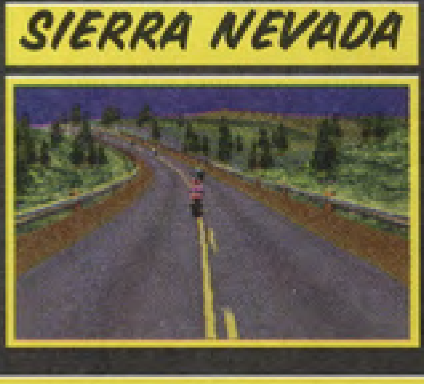


PACIFIC HIGHWAY



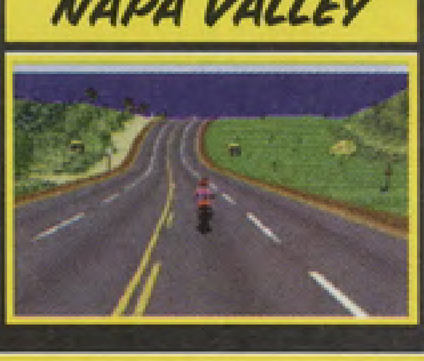


SIERRA NEVADA





NAPA VALLEY



RASH

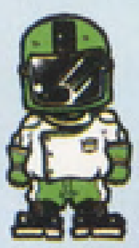
COMMENTO



Ragazzi, non vorrei essere nei vostri panni quando chiederete ai vostri genitori di comprarvi questo gioco: **Road Rash** era un gioco violento già nella sua incarnazione originale sulle console della vecchia generazione, ma la versione Saturn è ancora più violenta. Non mi sorprende che il gioco contenga la raccomandazione a non imitare il discutibile operato dei suoi personaggi, specialmente quelli in carne ed ossa visibili nelle sequenze riprese dal vivo di cui **Road Rash** è costellato. Sembra di vedere **Il Guerriero della Strada**! Comunque non bisogna lasciarsi trasportare dall'indignazione; **Road Rash** è soltanto un gioco. Ed è pure divertente, a dispetto dei suoi contenuti poco educativi. Certo, ci si diverte compiendo azioni di cui, nella realtà, ci si potrebbe vergognare ma il gioco è bello proprio perché ci permette di sfogare la nostra violenza latente (e chi non riconosce che esiste è un beota) senza ripercussioni sull'ambiente che ci circonda (a meno che non stiate perdendo). Ad ogni modo, la versione Saturn si fa notare anche per altre qualità come la bellezza dei fondali (ah, la California...!), la fluidità delle animazioni, lo spessore della struttura di gioco e, scusate se insisto a battere su questo tasto, la varietà di brutti ceffi e la quantità di sistemi adottabili per levarli di mezzo. Ahò, non si può vivere di solo Sonic!

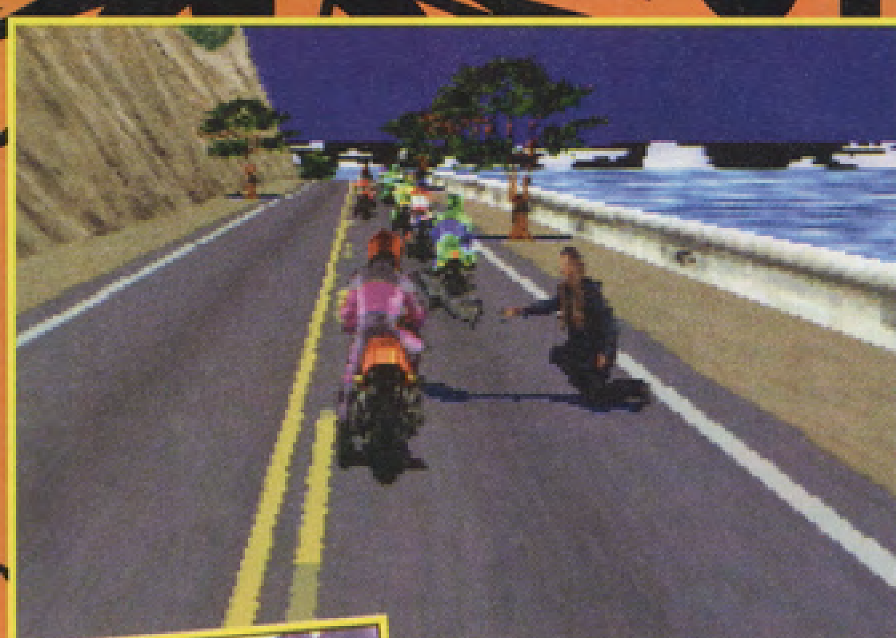
Paolo

COMMENTO

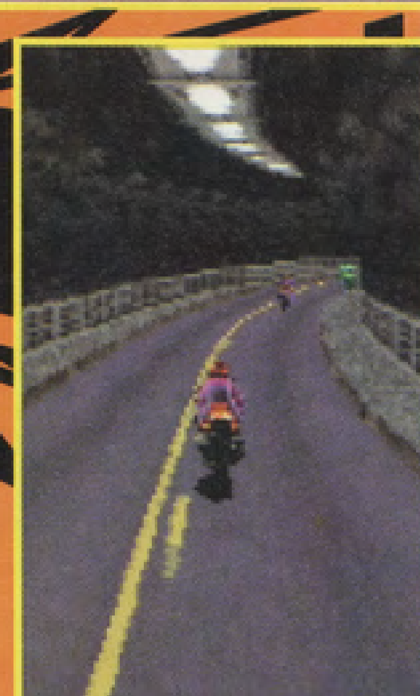


Mi considero un non violento, ma non mi vergogno di ammettere che **Road Rash** ha trovato in me un giocatore modello, tanto ero desideroso di prendere gli altri motociclisti a colpi di catena così come di scoprire tutto ciò che il gioco aveva in serbo nei suoi risvolti turistici. Ad ogni modo, dopo aver sfogato i miei istinti animali, ho realizzato che **Road Rash** merita la fama anticamente acquisita, soprattutto in questa particolare versione. Sul Saturn, infatti, **Road Rash** funziona al meglio delle sue possibilità, e questo grazie ovviamente alle risorse tecniche della console. Uno dei lati tradizionalmente più barbosi delle simulazioni di guida è la serie di schermate che precedono l'azione vera e propria, ossia tutte le interfacce mediante le quali scegliere il veicolo da pilotare, acquistare nuovi accessori per detto veicolo, visionarne i dati e così via. Queste schermate sono presenti anche in **Road Rash**, ma fortunatamente sono molto meno noiose e, anzi, quasi interessanti, grazie agli ottimi filmati di cui sono infarcite. E a proposito di cinema, in **Road Rash** ci sono tante sequenze in FMV imperniati sulle vicende di questi barbari della strada che sembra di vedere un nuovo episodio di **Mad Max**. E di fronte alle immagini del film con Mel Gibson queste sequenze non sfigurano; sono davvero divertenti e ben realizzate (o dovrei dire "dirette"?). Insomma, nel suo genere, **Road Rash** resta il massimo.

Fabio









CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	RACING
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 89
▲ Splendide animazioni, fondali incantevoli e filmati divertenti oltre che spettacolari e appropriati allo spirito del gioco

SONORO 90
▲ Roba da collegare la console allo stereo e mettere il volume al massimo ammissibile!

GIOCABILITÀ 90
▲ Il fascino di una corsa a tappe unito alle emozioni che solo una buona rissa può dare... e il tutto reso avvincente grazie.........

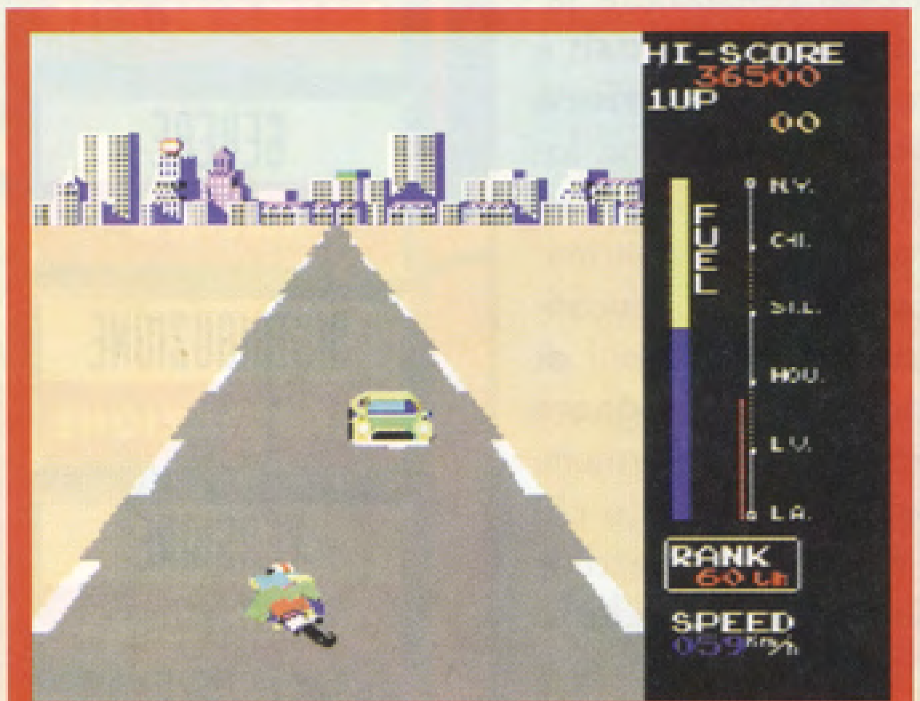
LONGEVITÀ 85
▲ La California è un grande paese, e Road Rash ne restituisce benissimo le dimensioni... afferrato il concetto?

GLOBALE 89
Un gioco forse poco edificante ma divertentissimo e spettacolare; quasi un "Mad Max" interattivo

IREM A[RCADE] CLAS[SICS]

Continuano i remake dei classici che hanno fatto la storia dei videogiochi: ora tocca alla Irem con il suo Arcade Classics che comprende tre mitici titoli degli anni 83-84. All'interno del volume troverete infatti Spartan X (conosciuto in occidente con il nome di Kung Fu Master), Zippy Race e 10-Yard Fight. Tre titoli di successo che ora vediamo di analizzare singolarmente, per i più smemorati...

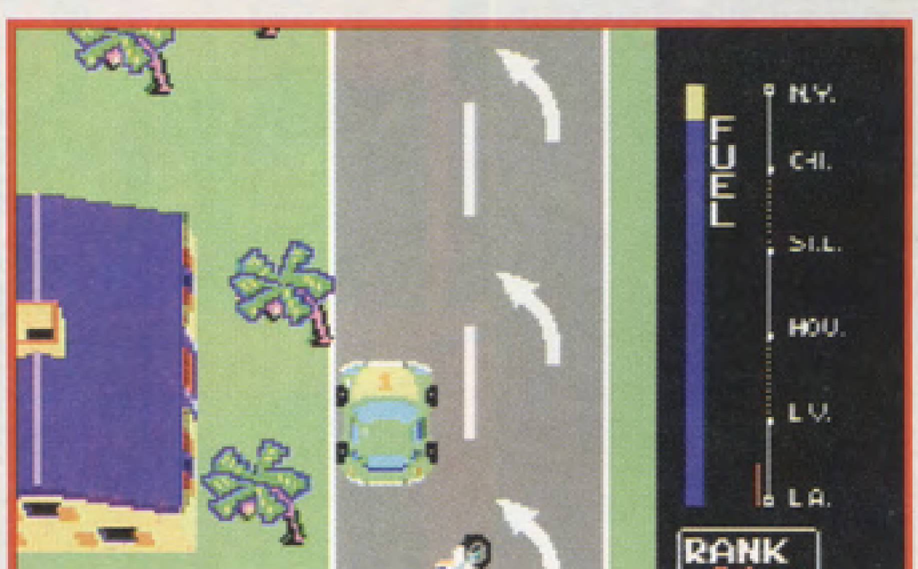
SI RINGRAZIA
GAMELAND PER IL CD



Di fronte a voi potete vedere la città di New York, riconoscibile per la caratteristica cappa di smog che la sovrasta

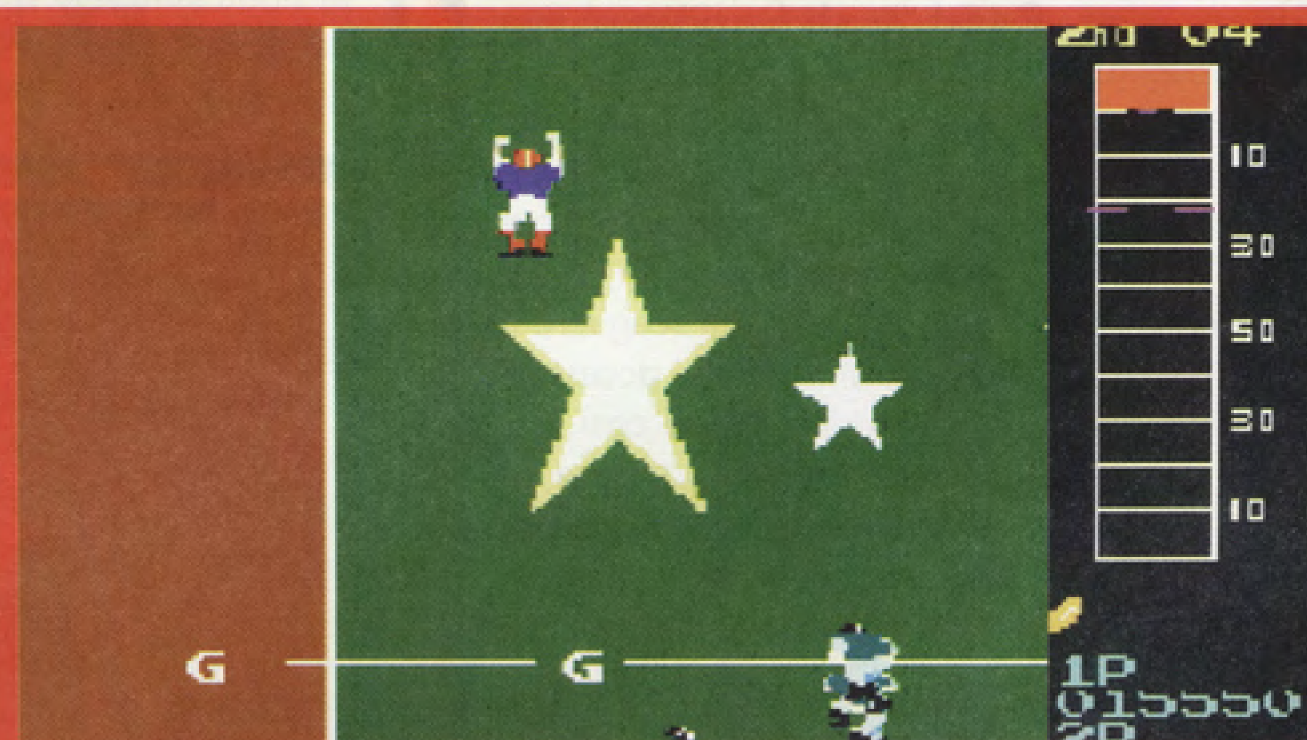
Zippy Race

Zippy Race vi vede nei panni di un motociclista che deve affrontare una serie eterogenea di veicoli in una gara che inizia nella città di Los Angeles per finire tra i grattacieli di New York. Ad ogni checkpoint, corrispondente ad un'importante città americana, potrete rifornirvi di carburante e ricevere un punteggio a seconda della vostra posizione. La visuale è sempre dall'alto tranne nelle fasi di avvicinamento alle città, dove è possibile godere di un'inquadratura vista da dietro. I tipi di strade che dovrete affrontare sono molto vari e vanno dalle autostrade a cinque corsie agli impervi deserti americani. I percorsi sono disseminati di ponti e trampolini che, se utilizzati, vi consentono di ottenere un maggiore punteggio finale. Ogni qual volta uscite di strada o vi scontrate con qualche veicolo, subirete una diminuzione del carburante a disposizione che però è recuberabile grazie ad alcune taniche disposte lungo il percorso. Una volta giunti all'arrivo, potrete gareggiare nuovamente con una moto di maggiore cilindrata.



10-Yard Fight

Questo gioco è una simulazione decisamente arcade di fooball americano nella quale, controllando sempre gli attaccanti, dovrete riuscire a percorrere almeno dieci yard nei quattro down a disposizione fino ad arrivare alla meta. Quando avrete realizzato un touchdown, potrete migliorare il punteggio raggiunto tramite un bonus game che consiste nella classica trasformazione del field goal. All'inzio della partita potrete cercare di raggiungere la posizione più avanzata possibile grazie alla fase di kick off return, nella quale dovrete afferrare la palla calciata dall'avversario e, coperti dai vostri compagni, riuscire a correre tra i giocatori della squadra rivale senza venire placcati. Anche se questa simulazione è drasticamente semplificata, è possibile comunque scegliere diverse strategie di gioco, dalla semplice corsa diretta verso la meta al complesso doppio passaggio. Nel caso che la palla venga intercettata dovrete arretrare di venti yard. Durante la corsa dovrete evitare i continui tentativi di placcaggio degli avversari e, nel caso veniste bloccati, smanettare in modo da scrollarvi di dosso i giocatori più invadenti. La partita termina dopo due touch down ai quali seguirà un nuovo scontro con una squadra di livello superiore.

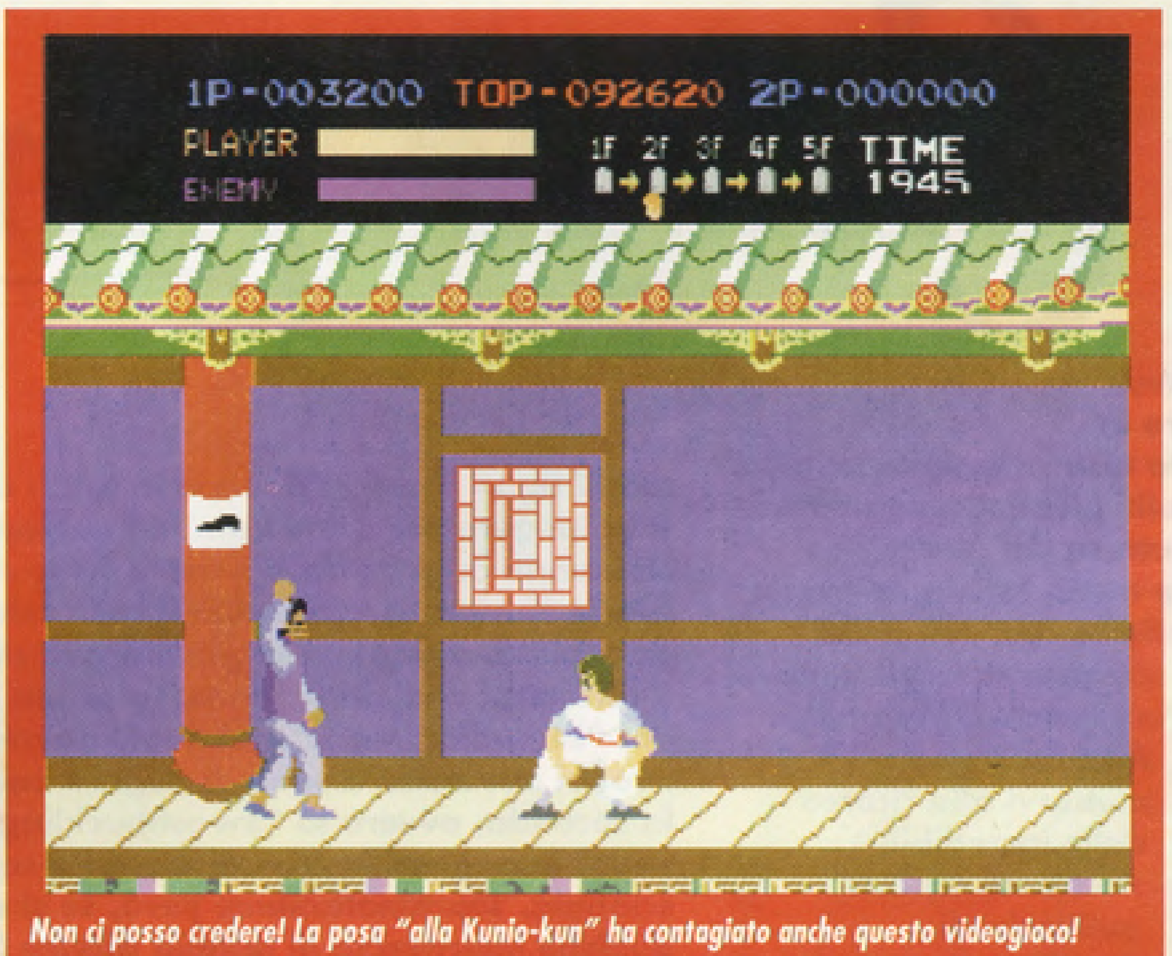


Realizzare un touchdown quando si gioca contro una squadra liceale è abbastanza semplice, raggiunti però i team professionisti le cose si fanno decisamente più complicate

スパルタンX

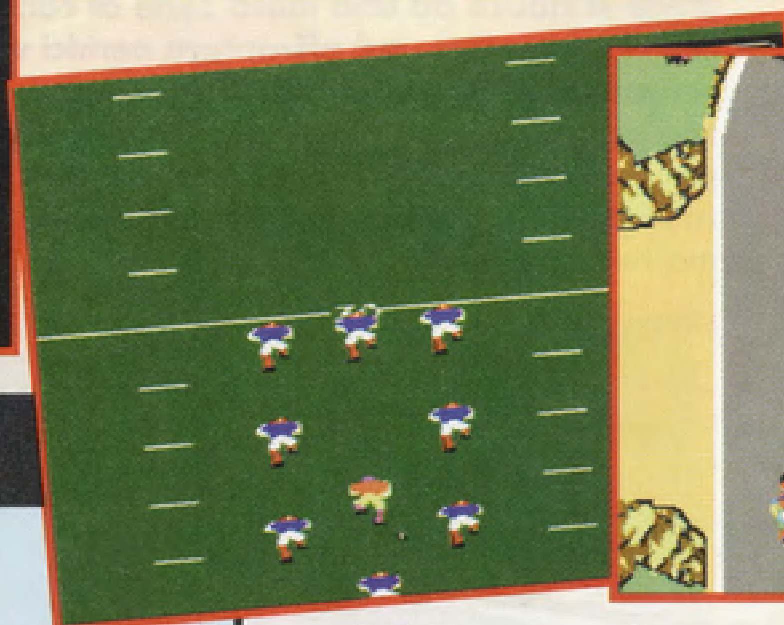
Decisamente ispirato ai film d'azione di Honk Kong, vi vede nelle coraggiose vesti di un esperto di arti marziali al quale dei brutti ceffi hanno rapito la ragazza. La vostra amata è stata nascosta all'interno di un antico palazzo di cinque piani in ognuno dei quali risiede un boss dotato di particolari caratteristiche: alcuni sono semplicemente armati di bastoni o boomerang mentre altri sono mostri dotati di pericolosi incantesimi. Nell'ultimo piano vi aspetta il capo della banda che vi attende per sfidarvi in un avvincente combattimento a mani nude. Oltre a questi pericolosi avversari, dovrete affrontare anche nemici e trappole che costellano i vari piani del palazzo. I controlli del vostro personaggio sono relativamente semplici e vi consentono di sferrare pugni e calci oltre che effettuare micidiali calci volanti, previa rincorsa di alcuni metri.

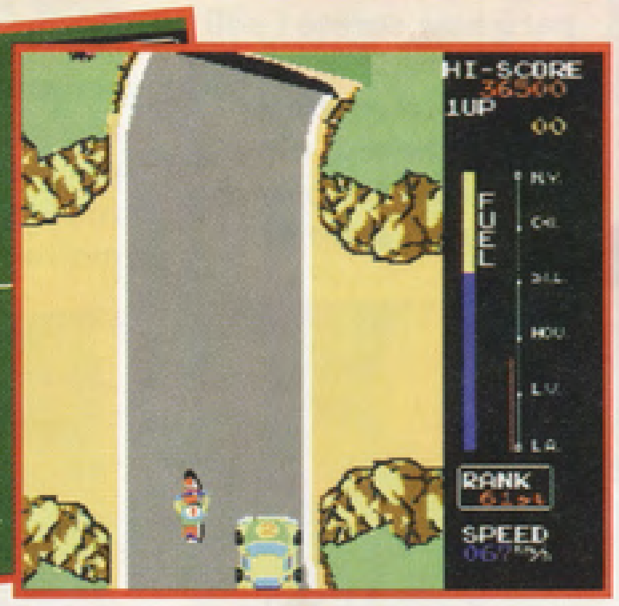
RCADE SICS



Non ci posso credere! La posa "alla Kunio-kun" ha contagiato anche questo videogioco!







COMMENTO

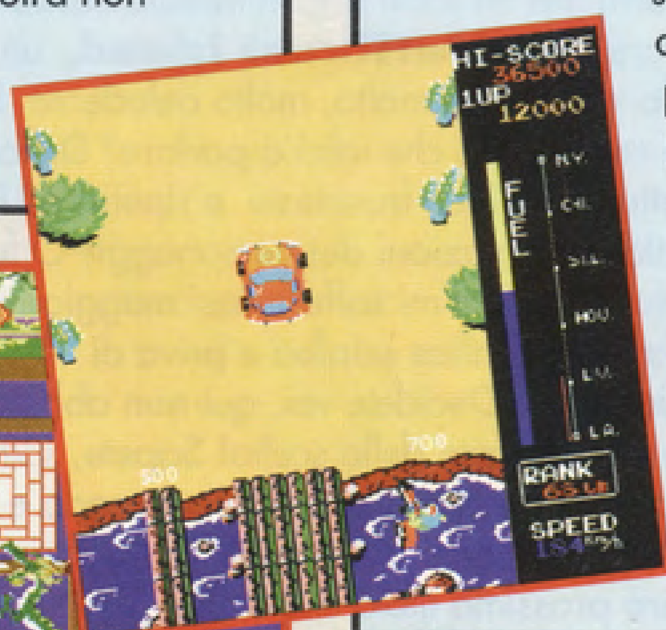
Anche se questo pacchetto non offre musei virtuali o mirabolanti introduzioni, vi permette, con un costo accettabile, di godere di tre coin-op storici dal fascino tutt'ora immutato. La giocabilità di ogni titolo presente nella collezione è indubbia tanto quanto il puro divertimento che riesce ad infondere al giocatore per una volta non ammaliato da una grafica straordinaria ma affascinato e catturato dalla semplice ed immediata modalità di gioco. Naturalmente questo non è un titolo da mostrare con orgoglio agli amici per dimostrargli l'incredibile potenzialità della vostra console, ma rimane comunque un'ottima compilation che non potrà non piacere ai nostalgici dell'età d'oro dei videogiochi.

Diego

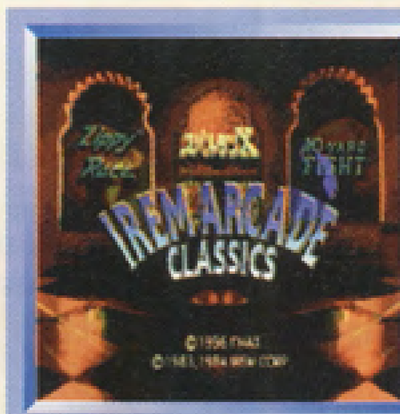
COMMENTO

Per quanto riguarda la qualità ed il numero di giochi inseriti, questo volume della Irem si avvicina molto ai **Museum** della Namco senza però offrire la completezza di informazioni di questi ultimi. Nella conversione di questi tre giochi gli sviluppatori hanno comunque apportato una discreta attenzione nei particolari che si traduce nella realizzazione di una colonna sonora riarrangiata con strumenti moderni dalla qualità audio molto più adatta al pubblico odierno e nella preparazione del filmato esplicativo delle tecniche di gioco per **Spartan X**. In sostanza **Irem Arcade Classics** è un'ottima compilation straconsigliata a chi cerca le emozioni pure che donavano i giochi dei primi anni ottanta.

Massimo







CASA PRODUTTRICE
I'MAX

GENERE
COMPILATION

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 83
▲ Perfetta riproduzione dei coin-op originali
▼ Manca una presentazione in FMV

SONORO 85
▲ Effetti sonori e musiche dell'epoca più nuovi brani riarrangiati per l'occasione

GIOCABILITÀ 80
▲ I vari titoli sono tutti molto immediati e divertenti
▼ L'obbligo di prendere la rincorsa per saltare in avanti in **Spartan X** può dare qualche problema agli inesperti

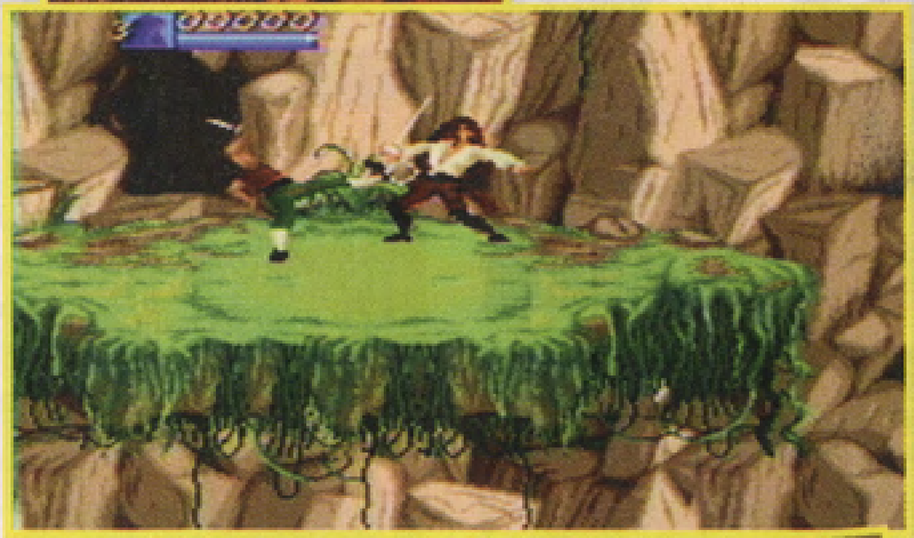
LONGEVITÀ 75
▲ Si finiscono abbastanza in fretta, ma li rigiocherete per lungo tempo

GLOBALE 80
Senza dubbio una compilation di classici ben realizzata

CutThroat Island

Per la serie: tie-in n 8.251. Ecco arrivare sugli schermi del Mega Drive la trasposizione in chiave video ludica di **Pirati,** il film che ha visto Geena Davis e Matthew Modine scendere in campo alla ricerca del solito tesoro, seppellito sulla solita isola, infestata dai soliti pirati. Come avviene sempre in questi casi la struttura del gioco ripropone, in maniera più o meno fedele, la trama della pellicola cinematografica e così voi, prodi avventurieri, vi ritroverete scaraventati nell'anno 1688 dove, ai comandi della piratessa Morgan Adams, potrete mettervi alla ricerca delle incredibili ricchezze sepolte sull'isola di **CutThroat.** Disgraziatamente però non sarete i soli a cimentarvi in questa fantastica caccia al tesero. Infatti, oltre a voi, ci saranno anche tutta una serie di loschi figuri che cercheranno in tutti i modi di raggiungere per primi l'ambito malloppo non lesinando colpi gobbi e persino false partenze! A livello di mera struttura **CutThroat Island** offre la possibilità, a uno o due giocatori, di cimentarsi con 2 differenti opzioni di gioco. La prima è costituita dal "Brawiling Mode" nel quale dovrete eliminare i vostri avversari a suon di pugni e calcioni mentre la seconda, ovvero lo "Swashbuckling Mode", vi vedrà impegnati in cruenti scontri a colpi di sciabola. Sfortunatamente però, se si esclude qualche intermezzo di dubbia fattura (non che il resto del game sia meglio, intendiamoci), l'intero gioco si riduce ad una mera serie di combattimenti che ci porteranno ad affrontare nemici via via sempre più forti ed a utilizzare tecniche di lotta sempre più letali e distruttive. Davvero troppo poco se consideriamo che, oltre tutto, la realizzazione tecnica del gioco lascia davvero molto a desiderare.











COMMENTO



Questo deve essere il mio mese fortunato. Infatti non solo ho dovuto giocare con **Revolution X** (uno dei peggiori giochi mai apparsi in assoluto sul Saturn) ma mi sono anche trovato costretto a testare questo **CutThroat Island,** un titolo veramente molto, molto deludente. Di che cosa volete che inizi a parlare? Della struttura di gioco frustrante e ripetitiva? Delle scattose animazioni dei personaggi? O forse preferireste che mi soffermassi maggiormente sulla veste grafica scialba e priva di definizione? Decidete voi, qui non abbiamo che l'imbarazzo della scelta! Sapete, spero sinceramente che l'Acclaim si riprenda e torni a sfornare giochi di un certo livello altrimenti il loro prossimo titolo che arriverà sulla mia scrivania finirà direttamente nell'inceneritore!

Shogun



CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	ARCADE/ADVENTURE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 40
▼ Sprite mal definiti e dotati di pochissimi frame d'animazione. I vari fondali inoltre risultano incredibilmente piatti e monotoni.

SONORO 35
▼ Io ed il mio flauto di plastica azzurro delle medie siamo riusciti a produrre melodie migliori!

GIOCABILITÀ 40
▼ Ogni tanto, quando premete i tasti del pad, il vostro personaggio si muove (non sempre però).

LONGEVITÀ 42
▼ Più forte è il vostro stomaco più riuscirete a giocarci (ovviamente l'unità di misura da utilizzarsi sono i minuti).

GLOBALE 41
Un tempo avrebbero dato l'ergastolo a chi si azzardava a programmare un gioco del genere. Adesso invece...



GAME STORE

Viale M. Fanti, 1D/r. - FIRENZE
Tel. e Fax 055/572824
Via Dalmazia, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277



SAGA SATURN + 2 GAMES DA £. 599.000



Disponibile listino per rivenditori



GAMES SATURN

X MEN	£. 99.000
FIFA 96	£. 89.000
VICTORY GOAL 96	£. 109.000
VAMPIRE HUNTER	£. 99.000
SEGA RALLY	£. 99.000
MAGIC CARPET	£. 109.000
NEED FOR SPEED	£. 109.000
ALIEN TRILOGY	£. XXXXXX
STREET FIGHTER ZERO	£. 99.000
PANZER DRAGOON 2	£. 109.000
VIRTUA FIGHTER 2	£. 119.000
ROCKMAN X3	£. 119.000
F1 CHALLENGE	£. 99.000
SHELL SHOCK	£. 99.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	£. XXXXXX
TRUE PINBALL	£. XXXXXX
D	£. 109.000
ALONE IN THE DARK 2	£. 119.000

GAMES PLAY STATION

MAGIC CARPET	£. 109.000
NEED FOR SPEED	£. 109.000
ALIEN TRILOGY	£. 99.000
TOTAL NBA	£. 99.000
NBA IN THE ZONE	£. 99.000
WING COMMANDER III	£. 109.000
RIDGE RACER REVOL.	£. 99.000
NFL GAME DAY	£. 99.000
NHL HOCKEY	£. 99.000
ROAD RASH	£. 109.000
TEKKEN 2	£. XXXXXX
PUZZLE BOBBLE 2	£. XXXXXX
BIO HAZARD	£. XXXXXX
ADIDAS POW.SOCCER	£. 99.000
RESIDENT EVIL	£. 99.000
SHELL SHOCK	£. 99.000
DESCENT	£. 109.000
CYBERIA	£. 109.000
TRUE PINBALL	£. 99.000
X MEN	£. XXXXXX
DARK STALKER	£. XXXXXX
TONSHINDEN 2	£. XXXXXX
ALONE IN THE DARK 2	£. 109.000
ACTUA GOLF	£. 95.000

SONY PLAY STATION DA £. 589.000



Vendita per corrispondenza
Tel. 055/572824

MEGA

Come Mario, anche Megaman è uno degli eroi più durevoli che operino nel territorio della grande "N". Il piccolo robo-guerriero azzurrovestito è infatti apparso su quasi ogni console che la Nintendo ha immesso sul mercato ed ora si presenta per la terza volta in un'avventura prodotta per il Super NES. Megaman è il James Bond del mondo videoludico. Proprio come l'affascinante super-agente creato da Ian Fleming, Megaman è infatti apparso in oltre una dozzina di titoli. E, proprio come i film di 007, questi giochi si sono rivelati tutti uguali, tranne che per gli scenari e il "cattivo di punta". A dispetto di ciò, in Giappone ogni gioco di Megaman si è venduto come il pane... anzi, il sushi. Ma l'Italia non è il Giappone, e ciò che viene accolto con grandi favori "lì" può essere preso a pesci in faccia "qui": sarà questo il caso di Megaman X3? Vedremo...









8 X 3 MEGAMAN

Megaman X3 consta di otto livelli, ognuno dei quali deve essere completato con successo al fine di poter accedere al covo di Doppler. Così come negli episodi precedenti anche in questo caso il giocatore potrà decidere l'ordine dei livelli da affrontare pianificando così una propria strategia di gioco.

BLAST HORNET
Il titolo di questo livello prende il nome dal suo "guardiano", una ronzante creatura simile a un insetto che dimora in un'officina tecnologicamente sofisticata nella periferia di Doppler Town. E' un livello difficile, pieno di nastri mobili da trasporto, trombe per ascensori senza fondo e, naturalmente, un contingente errante di automi nemici.

BLIZZARD BUFALO
Un livello da affrontare con estrema cautela questo, poiché anche un solo scivolone sui suoi marciapiedi ghiacciati potrà farvi finire in una fossa piena di letali punte acuminate. E guai ad affrontare il bue in alluminio surgelato senza avere la Parasitic Bomb!

GRAVITY BEETLE
Un altro livello ad ambientazione "industriale" come il già illustrato "Blast Hornet". Qui Megaman dovrà stare attento a non cadere insieme alle piattaforme in via di cedimento e affrontare, tra gli altri, un mostruoso cervo volante.

TOXIC SEAHORSE
Ambientato in un labirintico complesso industriale, questo livello porta Megaman attraverso gallerie rivestite di sostanze melmose e persino in una sezione subacquea, fino allo scontro finale con un ippocampo mutante che spara delle sfere dall'aspetto piuttosto inquietante!

VOLT CATFISH
Il cattivo che attende Megaman alla fine di questo livello è veramente scioccante. Si tratta infatti di un pesce gatto che raccoglie la propria micidiale corrente elettrica dai cavi che guarniscono la centrale in cui si è rifugiato.

CRUSH CRAWFISH
Una fabbrica di sommergibili fa da sfondo a questo livello che vede Megaman avventurarsi anche nella sala motori di un sottomarino dove dovrà affrontare un orribile gamberone da combattimento.

TUNNEL RHINO
In questo livello sotterraneo Megaman deve vedersela con stalagmiti acuminate e un rinoceronte il cui corno a vite può essere sfruttato per accedere ad aree segrete protette da pareti cedevoli.

NEON TIGER
C'è del chiasso nella giungla, e Megaman ne è la causa! Questo è uno dei livelli più facili da superare ed è anche quello che ospita il boss più facile da liquidare, perciò è un ottimo punto di partenza per i giocatori più prudenti.

CORTO CIRCUITO

Quale utilità possono avere realmente i robot? In quasi ogni film che abbiamo visto, libri che abbiamo letto o giochi a cui abbiamo giocato, sfuggivano al controllo del loro creatore e quindi cominciavano ad ammazzare la gente, a far crollare le case e, in generale, a compiere azioni riprovevoli. Beh, sapete una cosa? **Megaman X3** non diverge dalla tradizione! In questo caso, il responsabile dei disastri è il perfido Dr. Doppler, uno scienziato pazzo che, tramite un "virus informatico", ha trasformato i propri automi in temibili macchine distruttive. E indovinate un po' chi chiamano a metterci una pezza? Ma Megaman, naturalmente!

PRATICAMENTE UNA CARICATURA!

L'arma principale di Megaman è il Mega Buster, un "cannone" ad aria compressa che potrà essere utilizzate per togliere di mezzo i robot nemici di costituzione più fragile. Inoltre, tramite la pressione costante del tasto di fuoco, il Mega Buster può essere "caricato" come in **R-Type** fino a sparare un globo di energia grazie al quale potremo eliminare anche gli oppositori più "duri", ma non finisce qui! Infatti, sconfiggendo i boss dei vari livelli riceveremo anche una vasta collezione di armi supplementari che potranno essere utilizzate in qualsiasi momento. Inoltre, memori degli insegnamenti del grande Dario Baldanbembo (o come cavolo si chiama), potremo anche decidere di chiamare in nostro soccorso un nuovo personaggio dalle caratteristiche semplicemente distruttive! Si tratta di Zero, un biondino riccioluto, dalla sfavillante armatura rossa che, proprio come il nostro Megaman, ha deciso di dedicare la propria esistenza alla lotta contro i robot impazziti. In ogni livello, seppure per una sola volta, ci sarà concesso di invocare il suo aiuto mettendo così, al nostro servizio, i suoi eccezionali poteri. Il baldo giovane infatti, è in grado di assorbire più danni di Megaman e la sua arma può sparare una imponente raffica in tre differenti direzioni. Conviene tuttavia osservare che Zero non può affrontare i boss e che se lo si lascia morire non lo si potrà più recuperare, dato che il pischello dispone di una sola e misera vita.



MEGAMAN X3







COMMENTO

Lo confesso, i giochi di Megaman mi fanno impazzire. Sì, lo so che praticamente sono tutti uguali e che i comandi a volte rispondono male, però mi diverto comunque un mondo a giocarci. Se non altro, offrono molto per quello che costano: nemmeno il videogiocatore più bravo potrebbe finirli in meno di una settimana di gioco intenso. Il rovescio della medaglia è che, spesso e volentieri il gioco tende a diventare un pochino frustrante tant'è che, in certe occasioni, io stesso ho avuto la tentazione di scaraventare il Super NES fuori dalla finestra! Quindi se siete il genere di persona che perde facilmente la pazienza, evitate **Megaman X3,** altrimenti fatevi sotto!

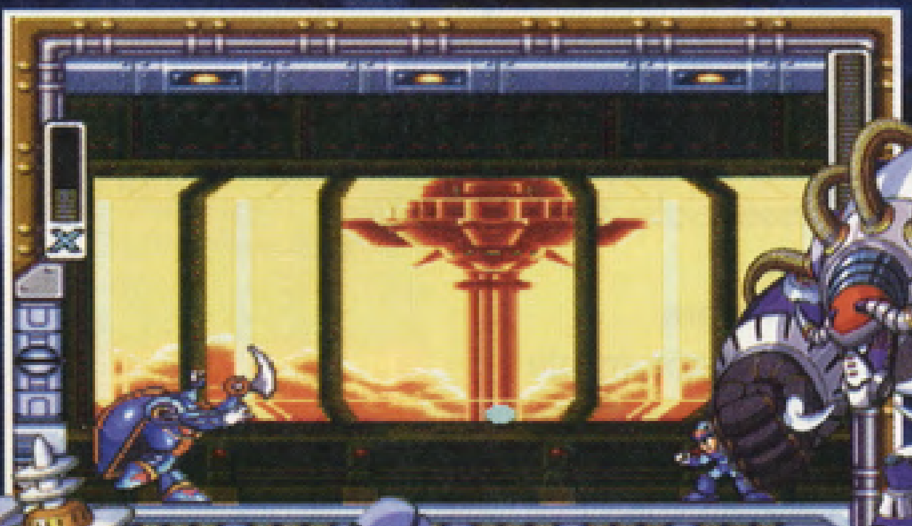
Paolo



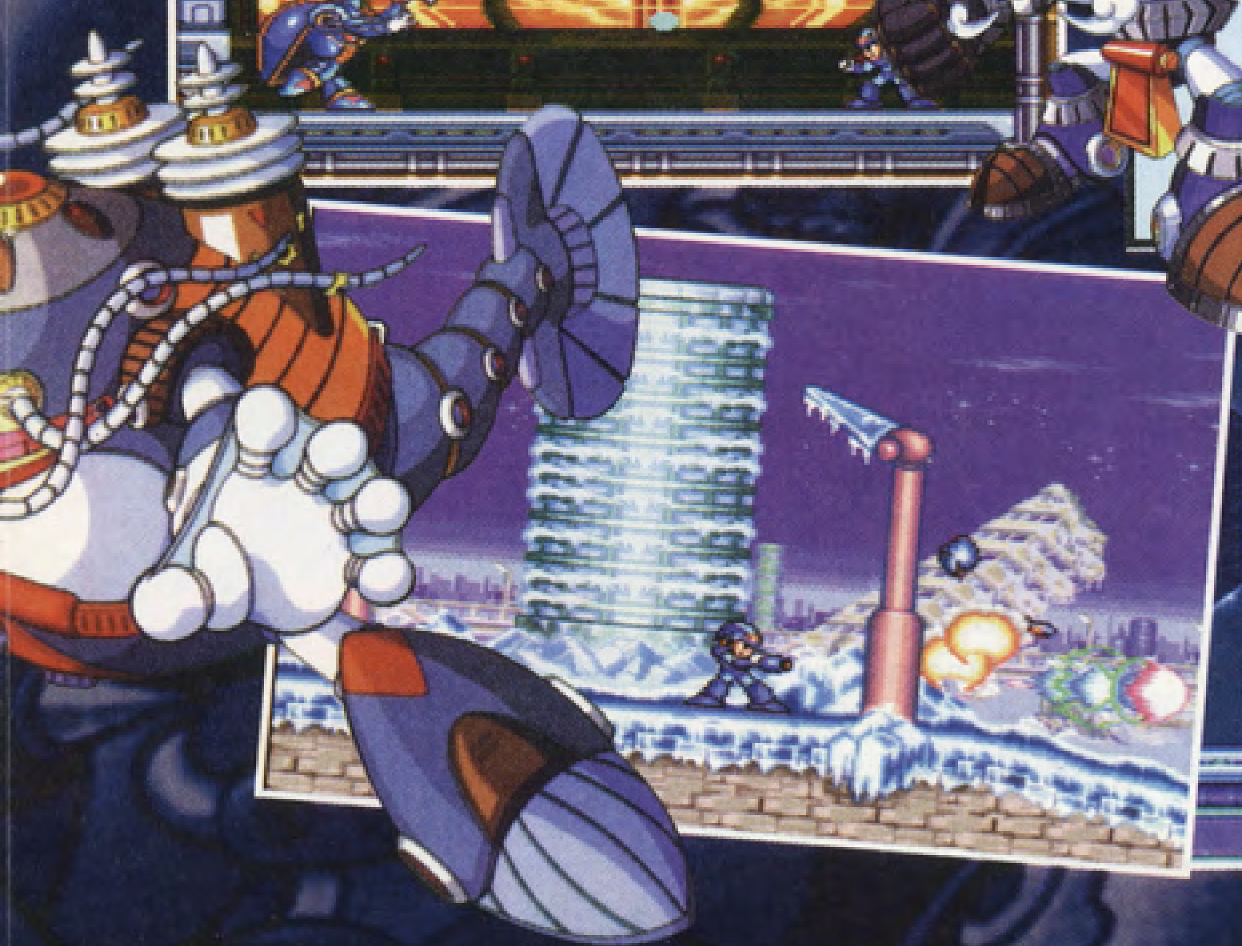
COMMENTO

Megaman è di nuovo fra noi, e ancora una volta scimmiotta se stesso! I giochi di questa serie risultano inizialmente promettenti; hanno una bella grafica e una buona giocabilità ma quando si giunge allo scontro col primo boss, ci si rende conto che sarà la solita sgobbata in salita. Ad essere onesti, vorrei avere il permesso di tenere questa cartuccia più del tempo che occorre per recensirla così da poterla prendere a calci, tante sono le arrabbiature che mi ha fatto venire. Comunque, se quello che cercate è un gioco longevo, **Megaman X3** è proprio il titolo per fa per voi.

Fabio









MEGAMEN X 3

CASA PRODUTTRICE	**CAPCOM**
GENERE	**ACTION GAME**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**AMERICANA**
NUMERO GIOCATORI	**1**

GRAFICA 80

▲ Sprite ben disegnati e molto colore, come vuole la tradizione di **Megaman**
▼ Cose originali non se ne trovano, e la maggior parte dei boss non convince

SONORO 81

▲ I soliti pimpanti motivetti alla **Megaman**

GIOCABILITÀ 81

▲ Ottima, anche se la struttura di gioco è identica a quella dei **Megaman** precedenti
▼ Quel maledetto non riesce ancora a chinarsi, porca...!

LONGEVITÀ 94

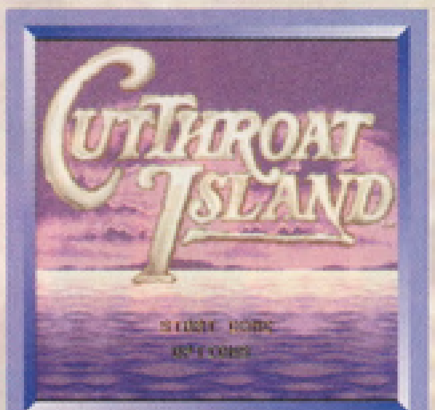
▲ Persino i giocatori più esperti troveranno, su questo fronte, pane per i loro denti
▼ Può essere più frustrante che stimolante

GLOBALE 81

Megaman X3 è bello e giocabile come tutti gli altri giochi della serie: se solo fosse anche più originale...

Cutthroat Island

Cutthroat Island non è altro che il titolo originale di Corsari, l'ultimo film di Geena Davis che la vede impersonare una seducente piratessa intenta a battagliare sui mari Caraibici alla ricerca del solito tesoro nascosto. La trama in breve: il capitano Black Harry mostra a sua sorella Morgan Adams (Geena) un grande segreto: un tatuaggio che rappresenta parte di una mappa per raggiungere il più grande tesoro del mondo. La dolce fanciulla salpa allora con la ciurma del fratello, e con il prode schiavo Shaw, alla ricerca del resto della mappa. Ma in questa missione avrà un temibile rivale nel pirata Dawg Brown, anch'egli intento a ricercare il tesoro. Nello svolgersi di questa missione, vi troverete immersi in una marea di situazioni diverse che garantiscono un minimo di divertimento assicurato. I livelli di questo gioco sono quattro e corrispondo a quattro locazioni dell'isola. Si parte dalle prigione dove Morgan deve acquistare un servo che legga il latino (Shaw) per tradurre la mappa, ma già qui inizieranno per voi i problemi con gli scagnozzi di Dawg. Si passa poi nella foresta, dove vi rifugerete per sfuggire alle guardie del governatore. Giusto per rilassarvi arriverete poi a Spitfield, luogo dal nome abbastanza ameno abitato da gente tutt'altro che raccomandabile, ma dove troverete un altro pezzo di mappa. Ve ne manca però ancora uno che recupererete nell'ultimo livello. Non vi resta ora che ritornare sulla vostra nave e salpare verso l'isola misteriosa per godervi il vostro tesoro.



CASA PRODUTTRICE: SOFTWARE CREATIONS

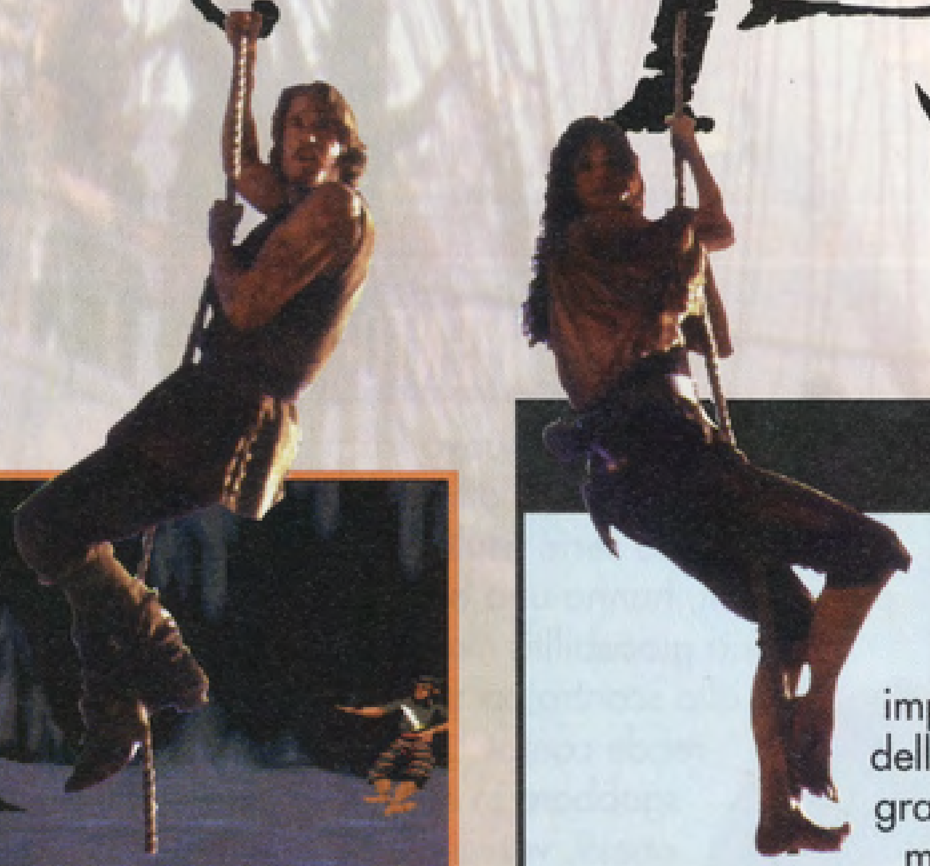
GENERE: AZIONE

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: EUROPEA

NUMERO GIOCATORI: 1

SI RINGRAZIA: CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA











COMMENTO

Non appena inizia il gioco, la prima impressione non è certo delle più esaltanti. La grafica è alquanto scarna: molto pulita ma anche ridotta all'essenziale, non concede nulla di più del minimo indispensabile. Anche l'azione appare piuttosto banale e prevedibile. Fortunatamente col passare dei livelli la cosa migliora, almeno dal punto di vista dell'azione e del divertimento. Infatti la varietà si rivela uno dei pochi punti di forza di questo **Cutthroat Island** e ogni schermo ha qualcosa di nuovo da offrirvi. Il gioco comunque segue passo dopo passo quello che è il copione classico delle conversioni da film: una cartuccia d'azione che ripercorre le imprese della pellicola in modo abbastanza canonico. Questo infatti è il maggior problema di **Cutthroat Island:** è un buon gioco, che però è uguale a decine di altri che abbiamo già visto. Molto meglio andarsi a vedere Geena Davis al cinema.

Puck

GRAFICA 84

▲ Personaggi discretamente grossi che si muovono fluidamente per lo schermo
▼ Grafica scarne e priva di interesse

SONORO 82

▼ Manca totalmente di atmosfera, con qualche patetico effetto sonoro che echeggia di tanto in tanto

GIOCABILITÀ 85

▲ I personaggi sono piuttosto facili da controllare
▼ A volte i comandi non rispondono con la dovuta prontezza alle sollecitazioni

LONGEVITÀ 72

▲ La varietà di situazioni sarà sicuramente uno stimolo a proseguire nel gioco...
▼ ...ma questo non toglie che l'originalità rasenti praticamente lo zero

GLOBALE 76

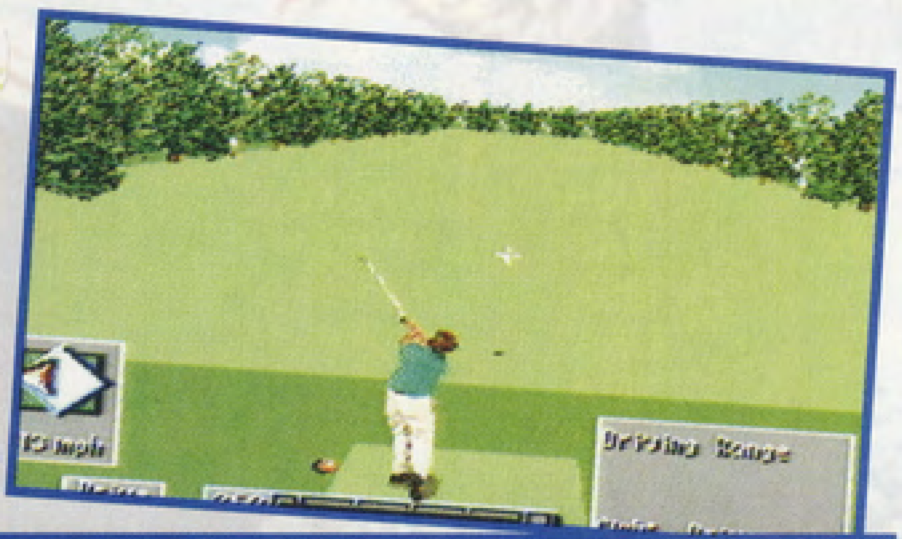
Un simpatico giochino che porta sulla vostra console un simpatico film, come simpaticamente abbiamo già visto fare decine e decine di simpatiche volte

PGA TOUR 96

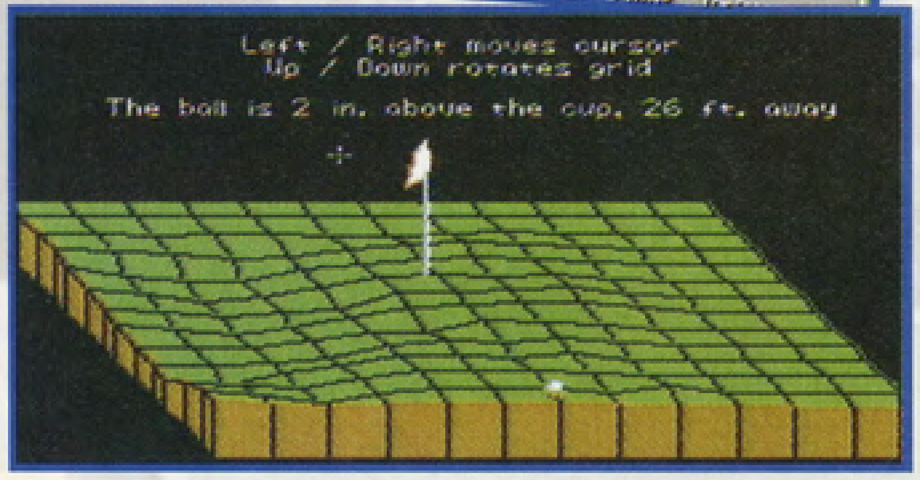


Con la bella stagione ormai alle porte, chi ne ha la possibilità (più che altro finanziaria) inizia a calcare i numerosi campi di golf di tutta Italia, gli altri si possono comunque consolarsi con questa nuova versione del grande successo golfistico della Electronic Arts, che ormai da anni detiene lo scettro del miglior gioco del genere. Ovvia è la domanda che tutti si pongono: quali novità sono state inserite in questa versione '96? La risposta non è poi così difficile: non tantissimo. La grafica ha subito il solito remake con i miglioramenti più sensibili nella velocità di aggiornamento dello schermo; sono stati inseriti dei nuovi percorsi e dei nuovi giocatori ma l'ossatura della simulazione è quella ormai fissa da anni. Potremmo anzi aggiungere che questa versione a 16-bit è forse una di quelle che meno è cambiata rispetto all'edizione precedente. Il sistema di controllo è l'apoteosi della classicità: alla Electronic Arts devono avere come slogan "squadra che vince non si cambia" e così pure questa volta è stata riproposta la solita barra della potenza e dell'effetto che da anni ritroviamo in tutte (e sottolineo tutte) le simulazioni golfistiche. Di concessioni alla spettacolarità ne sono state ammesse ben poche; degni di nota sono l'opzione replay e qualche effetto digitalizzato veramente azzeccato. Mi sembra comunque un po' poco per un titolo che deve combattere prima di tutto la concorrenza delle proprie edizioni precedenti.

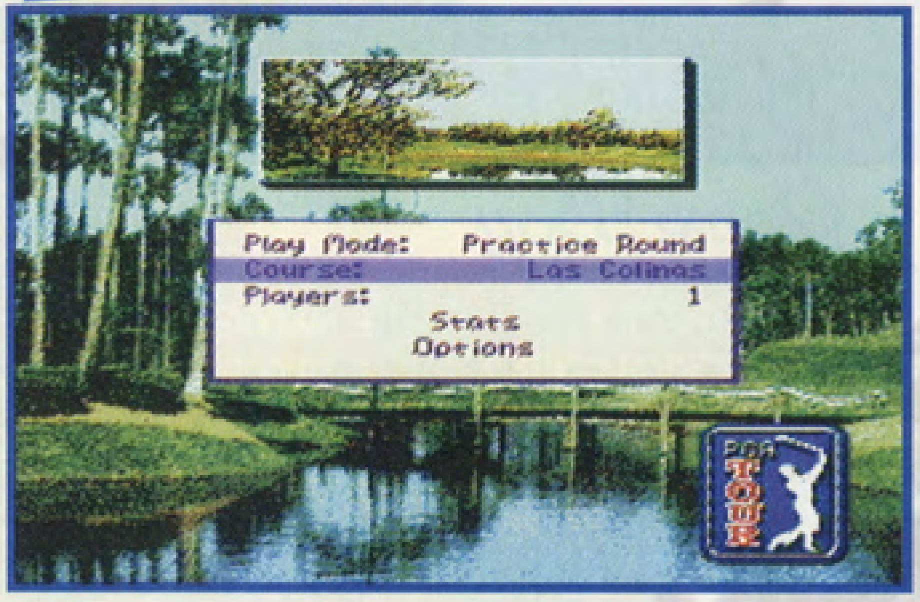
SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA









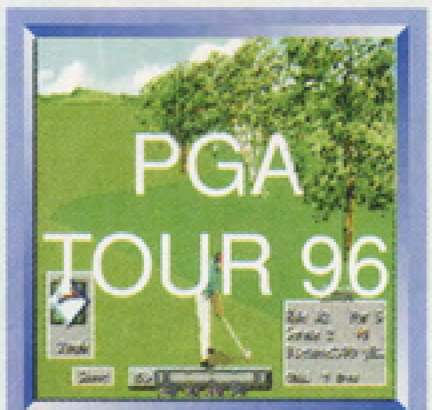


COMMENTO



Inizio seriamente ad odiare la Electronic Arts: ma quante cavolo di conversioni diverse di **PGA 96** sta facendo uscire per le diverse piattaforme? Non se ne può più. La trama comunque è quella classica a cui la EA ci ha abituato ormai da anni: il gioco è uguale nella sostanza alla versione precedente, mentre sono state notevolmente implementate le opzioni disponibili, soprattutto per quanto riguarda la varietà di giocatori e di moduli di gioco, e la grafica sempre più raffinata. Il divertimento è sempre quello dell'originale, anche se bisogna ammettere che i sette percorsi disponibili sono effettivamente più di quelli che si trovano nei titoli concorrenti e già questo garantisce a **PGA 96** un punto di vantaggio sugli altri titoli golfistici. Dovreste essere però dei veri patiti di golf (come me ad esempio) per acquistare questa cartuccia anche se possedete già una delle precedenti.

Puck



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 82
▲ Paesaggi molto raffinati e giocatori ben realizzati, anche se non particolarmente grossi

SONORO 80
▲ Cosa vi aspettate da un gioco di golf? Poco o nulla, e questo è quello che **PGA** offre. Fortunatamente quel poco è realizzato veramente bene

GIOCABILITÀ 88
▲ Su questo gioco c'è da scommettere ad occhi chiusi. D'altronde sono anni che viene riproposto lo stesso fortunato sistema di gioco

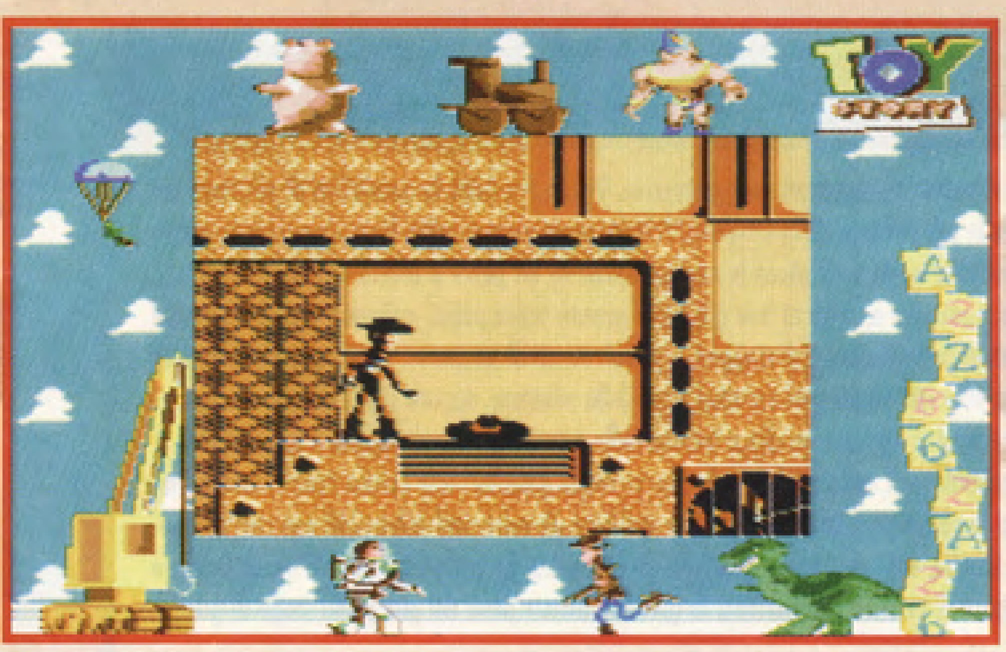
LONGEVITÀ 90
▲ Sicuramente ne rimarrete affascinati per un po' di tempo, visti soprattutto i nuovi percorsi...
▼ ...sfortunatamente non ha molto altro di nuovo da offrire

GLOBALE 85
Il solito bel gioco, che però rispetto alle precedenti edizioni non ha più quella carica innovativa che ne giustificava l'acquisto

TOY STORY

Dal fortunatissimo lungometraggio in computer graphics della Disney, ecco in versione Game Boy l'inevitabile riduzione videoludica a cura della divisione "interattiva" della compagnia di Zio Walt. Il **Toy Story** formato SNES è un travolgente carosello di splendidi sprite renderizzati, che sono stati ricavati dagli stessi modelli tridimensionali usati per creare il film stesso. Naturalmente la versione per il "portatile" della Nintendo è molto meno sofisticata dal punto di vista estetico, però non è male: gli sprite sono notevolmente grossi e abbastanza somiglianti ai loro alter-ego cinematografici in computer graphics. Peccato però che questa veste grafica superiore alla norma nuoccia per forza di cose alla velocità delle animazioni quando lo schermo diventa sovrappopolato: del resto gli sforzi eccezionali compiuti dai programmatori sul fronte estetico del gioco dovevano pure essere scontati in qualche modo! Per quanto riguarda la struttura di gioco, invece, non si è dovuto scendere a compromessi radicali: se si esclude il fatto che nella cartuccia da 4 Mega vengono proposti solo i livelli piattaformici della versione per il 16-bit della Nintendo (potete scordarvi, per esempio, lo scontro con un Buzz Lightyear da incubo e la corsa in auto nella camera da letto di Andy) e che alcune delle insidie originali sono state ridimensionate (per esempio, i ventilatori giganti sono stati sostituiti con minuscole seghe rotanti), il **Toy Story** per Game Boy si sviluppa alla stessa maniera del fratello maggiore per Super NES. Per uscire indenne dalle sue disavventure videoludiche, Woody adopera in vari modi la stessa cordicella che il suo padroncino tira per farlo parlare: schioccandola come una frusta al giusto indirizzo, per esempio, il cowboy di pezza può stordire qualsiasi aggressore per alcuni istanti, mentre usandola come lazo può varcare eventuali baratri. A differenza di altri giochi, in **Toy Story** i continue non crescono sugli alberi, bisogna guadagnarseli, proprio come Woody si è guadagnato gli speroni sparando ai criminali ai tempi del Selvaggio West. Ogni livello comprende delle stelline rotanti: raccogliendone 75 (e quindi multipli di questo numero, come 150, 225 ecc.) si ottiene un "continue" nuovo fiammante.







COMMENTO

Anche nella versione Game Boy, necessariamente più modesta di quella per il Super NES, **Toy Story** fa la sua bella figura. Gli sprite, renderizzati anche in questo caso, sono grossi e si muovono in maniera fluida senza scomparire e riapparire di continuo. Tuttavia, se mai c'è stato un personaggio videoludico che avesse seriamente bisogno di essere lubrificato, questo è proprio il nostro Woody, perché sul Game Boy possiede le articolazioni più rigide mai viste in un videogame. La cosa è grave perché il ritardo con cui il cowboy di pezza risponde ai comandi porta spesso a una fine tanto stupida quanto inusitata. Ciononostante, **Toy Story** è un titolo di grande prestigio per il Game Boy e merita certamente l'attenzione di tutti coloro che hanno apprezzato il film.

Fabio

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA



CASA PRODUTTRICE
DISNEY

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 93
▲ Straordinariamente simile a quella del gioco a 16-bit, anche se in bianco e nero
▼ L'azione subisce spesso i classici rallentamenti

SONORO 50
▲ Seppure a malapena riconoscibili, ci sono tutti i temi del film
▼ Effetti sonori scadenti: è possibile escluderli con l'apposita opzione

GIOCABILITÀ 74
▲ La semplicità della struttura di gioco rende il gioco facilmente accessibile
▼ Spesso lo sprite di Woody se ne va praticamente per conto suo

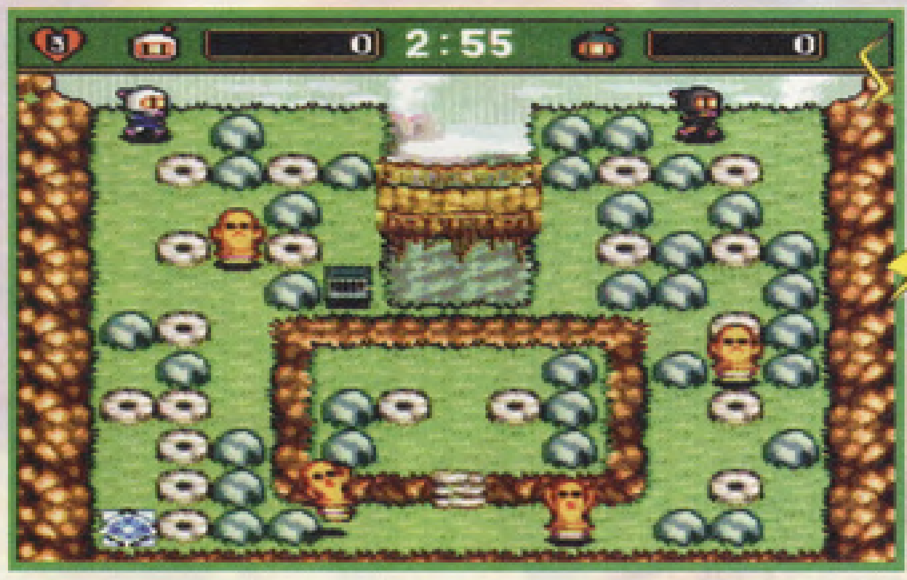
LONGEVITÀ 75
▲ Cospicua quantità di livelli
▼ Ciò tuttavia non basta a far durare il gioco più di una settimana

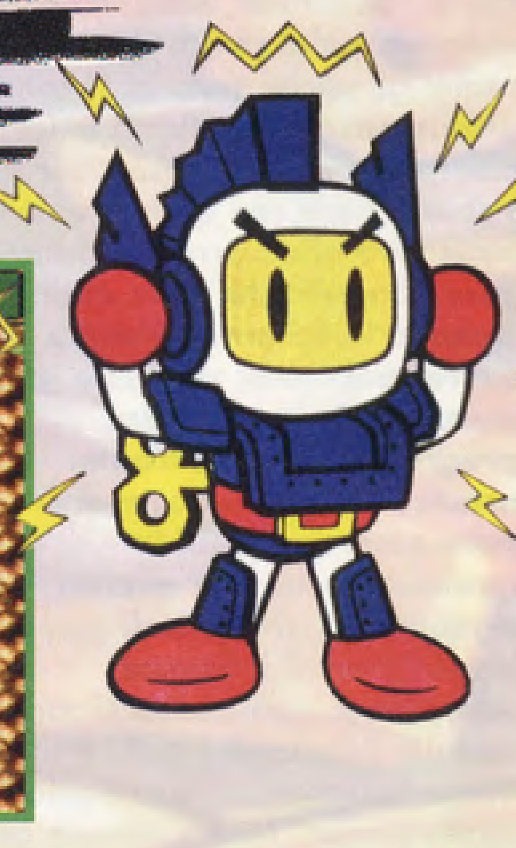
GLOBALE 77
Questa particolare versione di **Toy Story** è tecnicamente notevole, ma per ottenere un simile risultato si è dovuta sacrificare la giocabilità del gioco a 16-bit. Ne valeva la pena?

SUPER BOMBERMAN 4

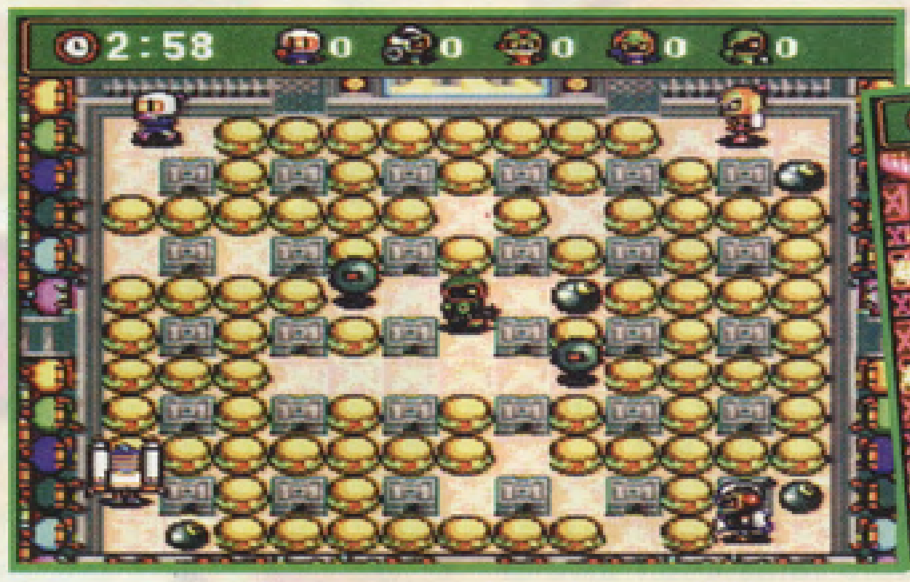
SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA





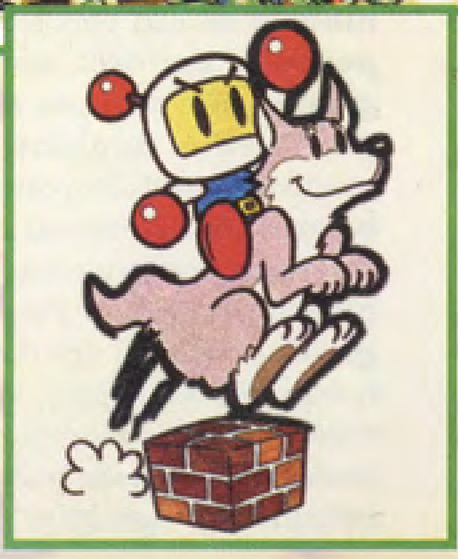


Ci siamo sempre chiesti come mai continuano a uscire versioni su versioni del mitico **Bomberman** (o **Dynablaster**, come è meglio conosciuto dai possessori di PC e Amiga) per la console della Nintendo quando poi il gioco è, in teoria, sempre uguale. Certo, il concetto è lo stesso ma i tipi della Hudson Soft hanno sempre delle idee geniali per quanto riguarda il modo di presentare i loro titoli e, anche un seguito di un famoso gioco Hudson, come potrebbe essere **Bomberman** o il vecchio **BC Kid**, che sulla carta dovrebbe essere un palese seguito del primo, si rivela sempre essere un gioco completamente rinnovato anche se il concetto rimane immutato. Quando parlo di rinnovamento non mi limito a fare un debole riferimento alla grafica e al sonoro del gioco, ma intendo anche le varie opzioni e i sottogiochi inseriti. Come saprete sicuramente, in tutti i capitoli della serie di **Bomberman** lo scopo principale è quello di eliminare tutti i nemici di un livello con l'ausilio di alcune bombe a tempo. Il gioco si svolge in una serie di livelli e le varie bombe possono variare la loro potenza semplicemente raccogliendo determinati bonus ma bisogna fare attenzione poiché, come è facile intuire, i vari ordigni non si fanno certo problemi nel disintegrare tutto ciò che trovano sul loro cammino e non importa che questi siano macigni, nemici o il protagonista stesso.











BOMBER ME!

Le novità inserite in **Bomberman 4** rispetto ai precedenti sono parecchie. Prima fra tutte la possibilità di sfruttare dei veicoli (se così possiamo chiamarli) dotati delle più svariate caratteristiche. Potrete montare a cavallo di un dinosauro in grado di potenziare le vostre bombe fino all'impossibile oppure sfruttare le caratteristiche di un pesce e usarlo per andare sotto la superficie del campo di gioco. I mezzi sono moltissimi e, oltre ai due già citati potrete usare polipi, calamari o addirittura del sushi! Non solo, alcuni livelli sono caratterizzati dalla presenza di trappole o piccoli mezzi di trasporto. Capita spesso, infatti, di finire su una bomba nascosta o su un trampolino ritrovandosi in un'altra zona dello schermo, oppure sopra un carrello da miniera e farsi un giretto per lo schermo schiacciando i vari nemici che si trovino sulle rotaie. La seconda novità è la possibilità di usare alcuni dei mostri nemici durante i combattimenti nella modalità da due a cinque giocatori uno contro l'altro. Immaginatevi una battaglia dove è possibile sfruttare le caratteristiche dei nemici per uccidere gli avversari colpendoli con mazze chiodate o raggi laser oltre che con le classiche bombe. Un vero spasso. L'ultima caratteristica riguarda i sottogiochi tra un livello e l'altro. Quei pazzi della Hudson hanno pensato di inserire delle sezioni di guida in alcune parti del gioco allo scopo di guadagnare punti o potenziamenti vari.

COMMENTO

E' incredibile come i programmatori Hudson Soft riescano a rinnovare un vecchio concetto di gioco e a renderlo divertente come se fosse stato appena inventato. Ragazzi, **Bomberman 4** è veramente divertente, sia giocato da soli che nella modalità a cinque giocatori. L'unico difetto che gli si può attribuire è quello che se si gioca in due nello Story Mode le vite sono in comune, ma per il resto è sicuramente il titolo più accattivante uscito quest'anno. Per rendere l'idea vi dico solo che in redazione, all'inizio, eravamo perplessi pensando al fatto che potesse essere uguale ai precedenti e quindi un po' monotono e dopo due ore eravamo ancora incollati al joypad nel tentativo di massacrarci l'uno contro l'altro. E poi ci sono i sottogiochi. Quelli della Hudson devono essere completamente impazziti per inserire nel gioco una mini simulazione di guida come bonus segreto e, personalmente, ritengo che questo sia solo uno dei tanti segreti nascosti nei 16 Mbit di questo favoloso titolo della Hudson Soft.

Bio Massa



CASA PRODUTTRICE
HUDSON SOFT

GENERE
LABIRINTO

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-5











COMMENTO

Ogni volta che esce un nuovo capitolo di **Bomberman** viene da chiedersi se sia uguale al precedente e ogni volta ci si ritrovava inchiodati al joypad cercando di massacrare quanti più nemici possibili, ridendo come dei pazzi per via delle cavolate inserite nel gioco. Questo discorso vale anche per il quarto capitolo di questa incredibile serie dove le novità inserite sono veramente molte e contribuiscono a rendere un gioco già divertente ancora più vario e longevo. La trovata che trovo più interessante è quella di poter sfruttare alcuni nemici come mezzi di trasporto, più che altro solo per il fatto che questi hanno sempre un'espressione da perfetti idioti. I sottogiochi sono molti ma servono solo per regalare punti bonus e a nient'altro. Dal punto di vista tecnico, **Bomberman 4** è rimasto praticamente invariato. La grafica è la stessa dei precedenti (a mio avviso era già perfetta) e il sonoro comprende l'ennesimo remix delle colonne sonore originali. I vari schermi invece sono di una varietà incredibile sia per quanto riguarda la loro struttura che per la raffinatezza con la quale sono stati curati i più piccoli dettagli (quelli più grandi invece fanno schifo... scherzo!). Insomma, **Bomberman 4** è l'ennesimo seguito di un genere che ha ancora molto da dire e che consiglio vivamente a tutti i maniaci del genere o a chi non ha avuto ancora la possibilità di trastullarsi con i suoi predecessori.

Diego

SPOTENZIAMENTO

Anche in questo ennesimo seguito di **Bomberman** è possibile potenziare gli ordigni o cambiarne le caratteristiche grazie all'ausilio di determinati bonus i quali si trovano all'interno dei macigni che esplodono. Il più comune tra tutti è senza dubbio il simbolo della bomba. Questo vi permette di depositare più di un ordigno alla volta e quindi di aumentare la semplicità con la quale uccidere i nemici. Fate attenzione, però, al fatto che una bomba può essere fatta esplodere da una vicina e quindi fate attenzione a dove le piazzate. Un'altra opzione interessante e il bonus che aumenta la potenza. Questo vi permette di coprire un'area maggiore di gioco ma vi lascia meno tempo per mettervi al sicuro. Fortunatamente, però, esiste il famigerato comando a distanza che vi permette di fare esplodere le bombe quando volete voi lasciandovi tutto il tempo di mettervi al sicuro, oppure l'opzione per attraversare i muri o le bombe stesse, per lanciarle addosso ai nemici, quella per spingerle e così via. La lista è lunghissima e, se dovessimo elencare tutte le possibilità, non finiremmo neanche domani mattina. L'unico consiglio che possiamo darvi è quello di provarle tutte ma di fare attenzione a non cadere in trappola da soli.



GRAFICA 91
▲ Semplice, colorata e divertente. Praticamente perfetta

SONORO 90
▲ Effetti sonori carini, ben realizzati e musiche remixate

GIOCABILITÀ 91
▲ Bomberman rimane sempre uno dei titoli più divertenti mai usciti

LONGEVITÀ 92
▲ Giocare da soli è molto divertente ma l'apice lo si raggiunge in cinque uno contro l'altro

GLOBALE 91
Mi domando cosa inventeranno quando sarà ora di fare uscire **Bomberman 5.** Ma per adesso è meglio non pensarci e accontentarsi di questo che è già il massimo

J-LEAGUE 96



CASA PRODUTTRICE
EPOCH

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-4

Se pensate che la mania di lanciare annualmente una versione aggiornata (giusto quello) dei titoli sportivi di punta sia ad esclusivo appannaggio dell'Electronic Arts, vi sbagliate di grosso. Il gruppo di programmatori giapponese che sta dietro a **J-League** ha infatti appena rilasciato il terzo aggiornamento del loro gioco calcistico, a conferma del seguito riscosso in ogni parte del mondo. Tuttavia la domanda sorge spontanea: era opportuna questa uscita? Prima di rispondere facciamo un passo indietro. **J-League** è un gioco di calcio uscito per la prima volta due anni fa. Allora fu accolto con molto clamore, giudicato alla grande e giocato dai patiti con un certo accanimento. Ciò che sbalordì fu l'incredibile giocabilità, la vasta gamma di interventi a disposizione e una certa difficoltà avvertibile nel raggiungere la porta avversaria. In parole povere era come giocare al calcio vero: la battaglia si svolgeva principalmente a centrocampo. L'unico problema del gioco era che i portieri erano incapaci di bloccare la palla e che il campionato che reggeva la longevità era quello giapponese. L'anno scorso ne uscì una rivisitazione ma, in definitiva, la zuppa era rimasta la stessa. Oggi infine è uscito un terzo aggiornamento che vanta, come uniche novità, qualche torneo in più (giapponese) e la possibilità di giocare a calcio sulla spiaggia. Ora rispondiamo alla domanda iniziale: quest'uscita è la regina delle inopportunità, la cosa più stupida che i produttori potessero fare e questo perché, non solo nessuno è così fesso da spendere fior di quattrini per avere una cartuccia doppione, ma anche perché fa venir voglia alle migliaia di appassionati che ormai hanno riposto questo gioco nel cassetto, di deporre quest'ennesima update da tutt'altra parte...











COMMENTO



Come si fa, dico io, ma come si fa a rovinare la memoria di un gioco glorioso come **J-League?** Quello uscito non è il vero, è solo uno zombie. Come pretendono a distanza di due anni, in piena affermazione del mercato a 32-bit, di riproporre pari pari un gioco che ha fatto storia, ma che ormai è datato in grafica, in sonoro e in giocabilità? Francamente rimango allibito davanti a scelte del genere, che a mio avviso non possono e non devono essere viste come coraggiose ma semmai come incoscienti. E' un vero peccato parlar male di un gioco che è stato tra i miei preferiti per molto tempo ma, purtroppo, non posso fare a meno di bocciarne il tentativo di rianimazione. I morti vanno lasciati nella bara: tirarli fuori è un sacrilegio!!!

GRAFICA 40
▲ La stessa di due anni fa
▼ La stessa di due anni fa

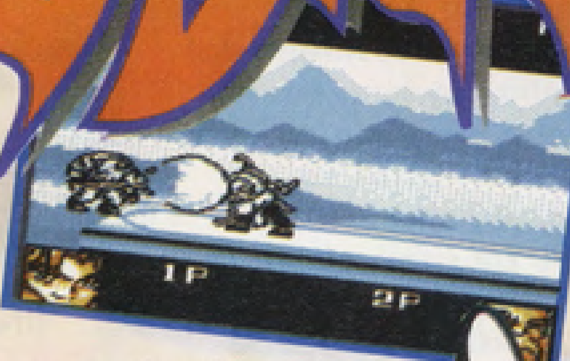
SONORO 50
▲ E' stato totalmente rifatto
▼ Era meglio quello vecchio

GIOCABILITÀ 90
▲ Per fortuna è rimasta la stessa

LONGEVITÀ 20
▼ Chi giocherebbe un gioco già morto e sepolto?

GLOBALE 30
Hanno voluto rovinare un mito, cercando facili guadagni

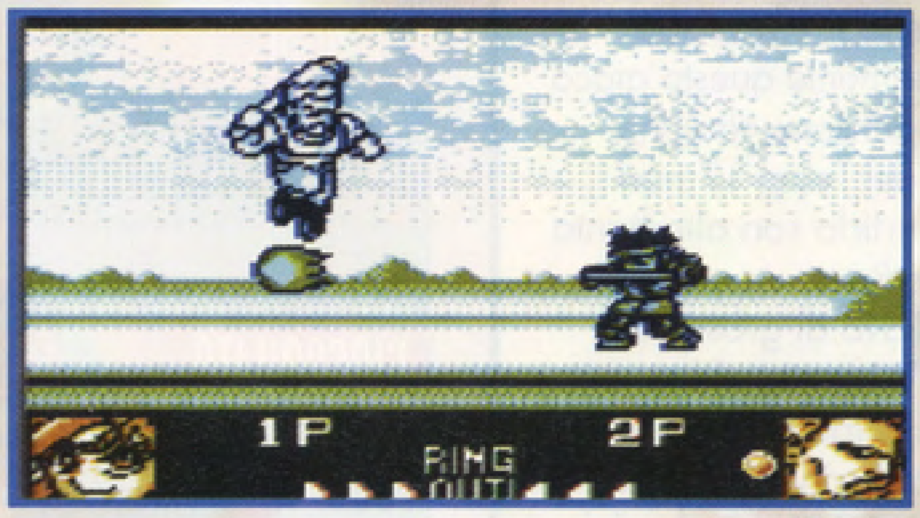
TOSHINDEN

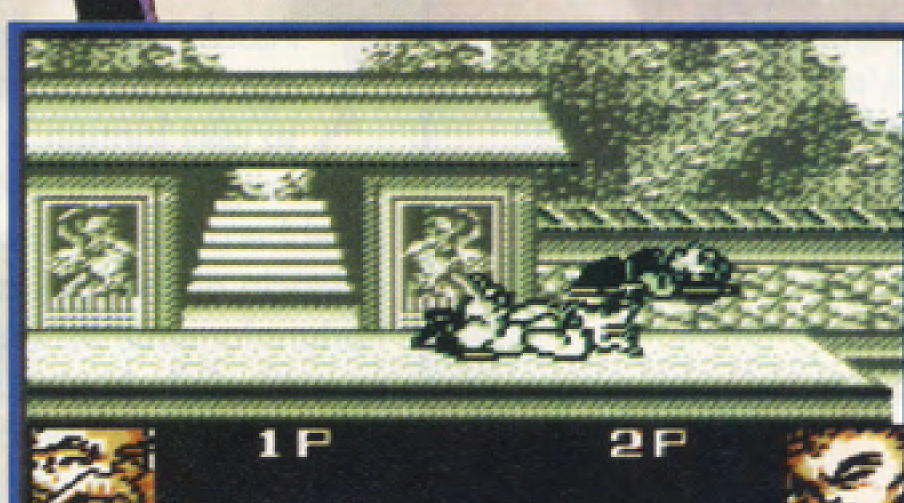




SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

Molta gente che ci ha telefonato in redazione per sapere della versione Gameboy di **Tohshinden** chiedeva se i poligoni si muovevano velocemente o se erano stati utilizzati più di 256 colori. Dunque ragazzi, per quanto possano essere bravi i programmatori della Takara, dubito che potrete mai vedere una versione vettoriale del famoso titolo per PSX e Saturn sul portatile della Nintendo anche facendo uso di chip o amenità varie. Per quanto possa essere un piccolo gioiellino, il Gameboy ha sempre e solamente un processore a 8-bit, quattro colori e una bassissima risoluzione. Questo vuol dire che **Tohshinden** per Gameboy ha perso la sua caratteristica principale, ovvero di essere un picchiaduro poligonale, trasformandosi nell'ennesimo clone di **Street Fighter** con vista laterale dei personaggi e che, quindi, non è possibile cambiare inquadratura o osservare incredibili replay. I personaggi e le loro mosse invece sono rimaste le stesse. Ritroviamo così il protagonista Eiji, l'americano Kajin, la conturbante Sofia, il rude Rungo, il vecchio Fo, il grande Mondo, l'aristocratico Duke e la piccola Ellis. Questi lottatori dovranno combattere tra loro in incontri all'ultimo sangue e il vincitore dovrà, infine, combattere contro il temibile Gaia. Le mosse, speciali e non, sono rimaste immutate ed è stato inserito anche il famigerato Ring-Out. Se il giocatore, infatti, si ritroverà alle corde per più di tre volte cadrà inesorabilmente dal ring e perderà il round.







CASA PRODUTTRICE	TAKARA
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO



Posso capire che **Tohshinden** abbia avuto un notevole successo nelle versioni PSX, Saturn e PC e posso capire che una versione vettoriale sul portatile Nintendo è semplicemente un sogno irrealizzabile ma quello che non riesco a concepire è la decisione di trasformare i personaggi in versione Super Deformed come avevano già fatto per la versione di **Samurai Spirits** sempre per GB. Se devo essere sincero, trovo la cosa molto divertente anche se mi ha lasciato un po' perplesso. **Tohshinden** deve il suo successo al fatto di essere un picchiaduro 3D, e vedere lo stesso gioco ma in versione bidimensionale e, oltre tutto, in versione deformed, mi ha messo nel dubbio che abbiano tentato di ripetere il successo chiamando questo ennesimo picchia picchia **Tohshinden** piuttosto che **Street Fighter** o **Fatal Fury.** Certo, stiamo parlando sempre del Gameboy, ma dopo aver visto **Killer Instinct** o **Street Fighter** su questa console, non vedo come questo titolo, purtroppo inferiore ai due titoli sopra citati, possa reggere il confronto.

Bio Massa

GRAFICA	86	▲ Personaggi Super Deformed e definiti ottimamente
SONORO	89	▲ Qualche ronzio e musichette carine
GIOCABILITÀ	90	▲ **Tohshinden** rimane pur sempre **Tohshinden**
LONGEVITÀ	75	▼ Troppo facile e poco vario
GLOBALE	81	Un giochillo carino ma che non regge il confronto con le versioni portatili di **Killer Instinct** e **Street Fighter**

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

WORMS



auto-cercanti, granate, bombe a sorpresa (la sorpresa è costituita dal fatto che una volta lanciate, queste bombe si scindono in cinque ordigni più piccoli!), banane esplosive (vedeste che frappé, una volta giunte a contatto col nemico!), fucili a ripetizione, mitragliette modello UZI (sì, proprio quelle preferite da Schwarzenegger/Terminator), pugni fiammeggianti, palle di fuoco alla **Mortal Kombat** (tanto per fare un esempio), pecore meccaniche riempite di esplosivo, candelotti di dinamite e, dulcis in fundo, un bombardamento in piena regola. Insomma, non c'è da meravigliarsi se dopo qualche partita il Game Boy comincia a puzzare di napalm!

Worms è un gioco di strategia in cui uno o più plotoni di vermi si combattono con ogni mezzo bellico a disposizione per ottenere il controllo assoluto di un certo territorio. Il bello di questo gioco firmato Team 17 è che ogni esplosione, colpo di arma da fuoco e azione di un ordigno speciale interagisce col terreno creando crateri che devastano il paesaggio, al punto che ogni livello finisce presto o tardi col somigliare al profilo di un adolescente foruncoloso. Worms è uno di quei rari titoli multi-giocatori per Game Boy che possono essere giocati senza fare ricorso al "link" con altri esemplari della console portatile di casa Nintendo: non si fa altro che passare la mano all'altro giocatore e sperare di non essere sulla lista nera di qualcuno. L'assortimento di armi utilizzabili per ridurre a brandelli l'opposizione è davvero impressionante (soprattutto se si tiene a mente CHI usa queste armi!): bazooka, missili





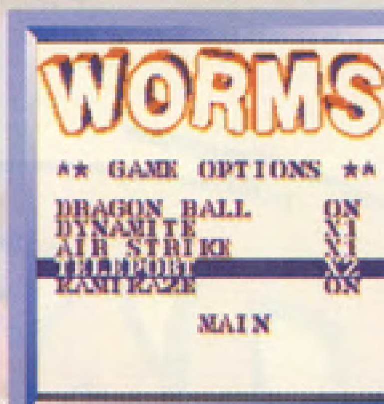




COMMENTO

Assolutamente stupendo! Avevo già apprezzato immensamente questo gioco su altri formati, ma pensavo con una certa angoscia che i tipi del Team 17 non sarebbero riusciti a convertirlo con altrettanta efficacia anche sul Game Boy. Fortunatamente mi sbagliavo di grosso. Al portatile della Nintendo **Worms** dona parecchio e per i patiti di sfide collettive è il gioco ideale. Gli unici titoli con cui questo gioiellino può essere accostato sono classici per Super NES come **Lemmings** e **Cannon Fodder:** come loro, **Worms** è spiritoso, seducente ed estremamente giocabile, specie quando ci si gioca con gli amici. Tuttavia assicuratevi che le vostre amicizie siano di quelle salde prima di invitare qualcuno alla festa, perché a **Worms** non si fanno prigionieri!

Fabio



CASA PRODUTTRICE
TEAM 17

GENERE
STRATEGIA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-8

GRAFICA 89
▲ I vermi sono animati egregiamente (a dispetto delle loro ridottissime dimensioni) e i fondali, oltre ad essere nitidi, "scrollano" che è un piacere

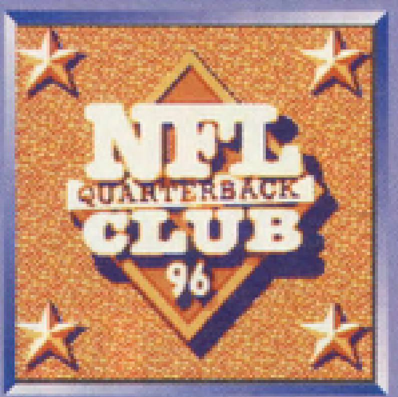
SONORO 88
▲ Anche in questa versione portatile e più modesta, il "tema" dei vermi si lascia ascoltare
▼ Gli effetti sonori non potevano cavarsela altrettanto dignitosamente...

GIOCABILITÀ 93
▲ Degna di applauso a scena aperta. Se c'è una cosa in cui **Worms** eccelle è proprio nella giocabilità: è facile da governare, ma difficile da mollare. Se a giocarci sono più di due persone, poi...

LONGEVITÀ 91
▲ La quantità praticamente infinita di livelli e il numero di decisioni che ciascun giocatore è in grado di prendere rendono **Worms** un titolo pressoché inossidabile

GLOBALE 91
Uno dei titoli più originali e divertenti che la slot del Game Boy abbia mai avuto il piacere di ospitare. Sprizza classe e giocabilità da tutti i pixel. Praticamente imperdibile

NFL QUARTERBACK CLUB '96



CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

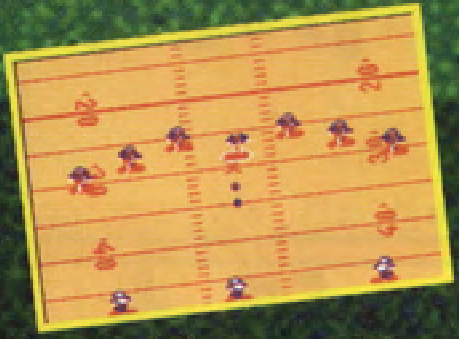
GENERE
SPORT

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

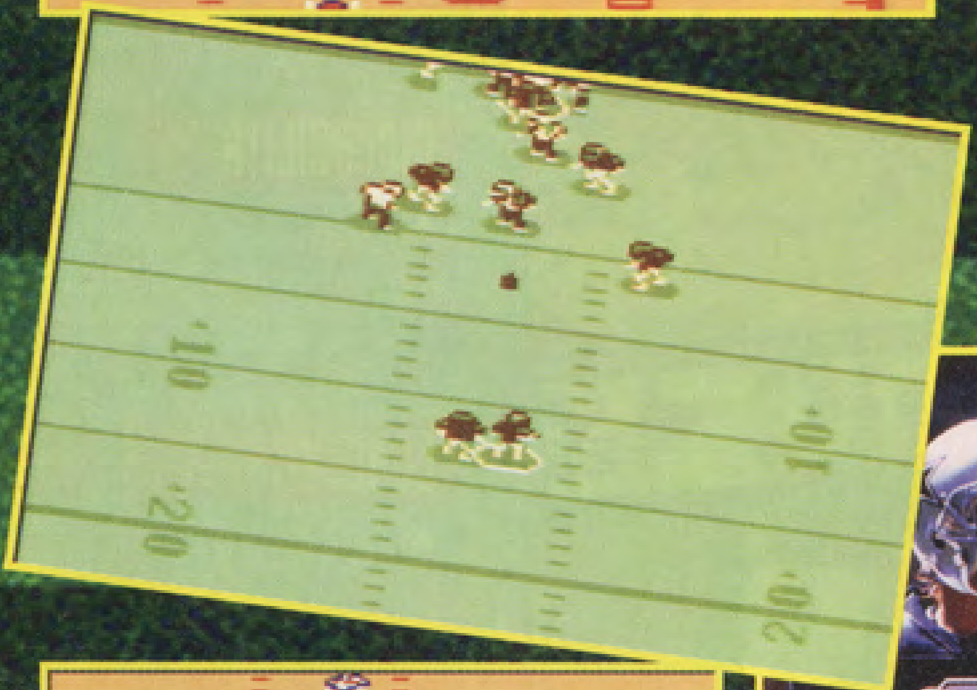
VERSIONE
AMERICANA

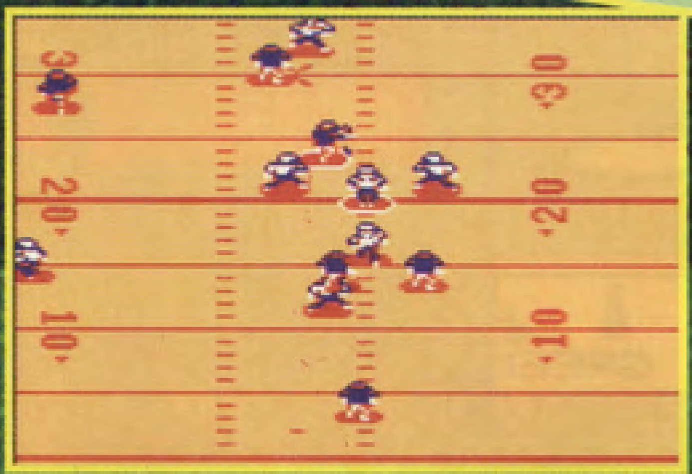
NUMERO GIOCATORI
1

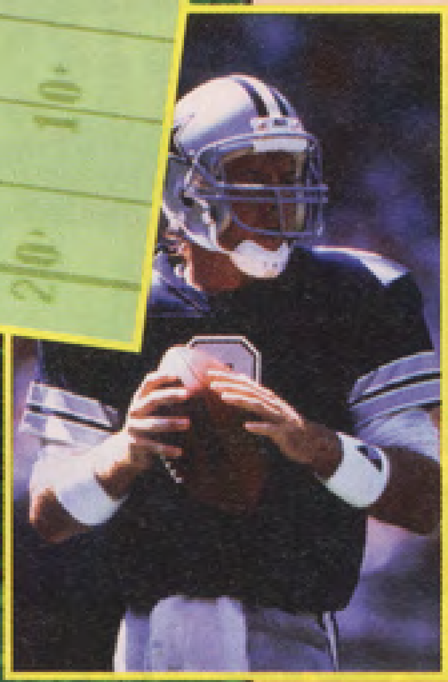
NFL Quarterback Club fu il primo gioco di football a dare del di filo da torcere ai titoli della serie **Madden** sulle console a 16 bit. Ora, con l'uscita della versione Game Boy, la Acclaim sta cercando di estendere la sua sfera di influenza anche al piccolo portatile di casa Nintendo grazie ad un titolo che, almeno in questo caso, presenta delle soluzioni davvero molti interessanti, ma andiamo con ordine. Tanto per cominciare **NFL** su GB include la bellezza di 4 differenti opzioni di gioco che comprendono, oltre al classico campionato ed alle partitelle di pre-stagione, anche la possibilità di prendere parte sia ai soli play-off che ad un nuovo ed inedito torneo ad eliminazione diretta. Nel caso in cui la vostra scelta cada sull'intera stagione sappiate che vi troverete impegnate in una lunga serie di incontri (ben 16!) alla fine dei quali, classifica permettendo, potrete tentare di guadagnarvi l'accesso all'ambitissimo Superbowl! Una volta selezionata la modalità di gioco sarà la volta di scegliere il team che dovrete controllare. Ovviamente, come succede sempre in questi casi, ogni squadra sarà caratterizzata da una serie di abilità differenti che, in questo caso specifico, abbracciano 4 categorie e che comprendono i passaggi, le corse, la difesa sui passaggi e, infine, la difesa sulle corse. Anche se in misura inferiore rispetto alle sue controparti a 16 bit anche questo NFL per GB include una discreta selezione di schemi mentre invece una differenza piuttosto rilevante con la versione originale deriva dal numero di giocatori presenti sul campo. Infatti, invece di riempire lo schermo di omini piccoli ed estremamente grezzi, i ragazzi della Acclaim hanno pensato bene di diminuire il numero di giocatori presenti su schermo portandoli da 11 a 7. Questo ha consentito loro, non solo di creare degli sprite molto più grossi e definiti, ma anche di evitare pericolose mischie che avrebbero reso il game troppo caotico per non dire addirittura ingiocabile.











COMMENTO

Sono davvero basito. Questa versione di **NFL** per Gameboy infatti vanta una qualità grafica ed un livello di giocabilità veramente notevole che fanno di questo prodotto la migliore simulazione di football americano disponibile per il portatile di casa Nintendo. C'è però una cosa che non riesco a capire, ovvero perché mai la gara dei quarterback sia stata levata dal gioco. Va bene, sono d'accordo, si trattava una opzione piuttosto grezza e non molto elaborate tuttavia, almeno personalmente, l'ho sempre reputata una trovata molto divertente e che conferiva al titolo un elemento in grado di distinguerlo in maniera netta da tutti gli altri titoli dello stesse genere. E' questo infatti l'unico elemento che mi ha lasciato un po' "l'amaro in bocca" perché, per quel che riguarda tutto il resto, questo **NLFQC** si comporta davvero bene. L'acquisto ideale per tutti possessori del Gameboy amanti del football americano e, più in generale, dei bei giochi (come quelli che esegue il mitico Dan Marino, tanto per intenderci!).

Shogun

GRAFICA 83

▲ Sprite ottimamente definiti ed animati.

SONORO 77

▲ Effetti sonori vari e discretamente convincenti.
▼ Alcuni accompagnamenti musicali risultano piuttosto fastidiosi.

GIOCABILITÀ 86

▲ Ottima! Grazie soprattutto al buon sistema di controllo e ad una azione su schermo chiara e precisa.

LONGEVITÀ 83

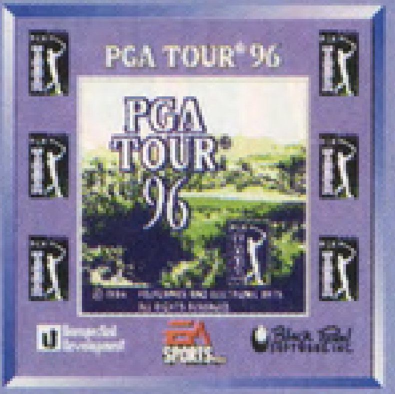
▲ 4 differenti modalità di gioco ed un sacco di team con cui gareggiare.
▼ Peccato per la mancanza della Quarterback Challange

GLOBALE 83

Davvero un buon gioco. Se ci fosse stata anche l'opzione per competere con i vari QB questo titolo sarebbe diventato senza dubbio il miglior gioco di football americano disponibile per GB.

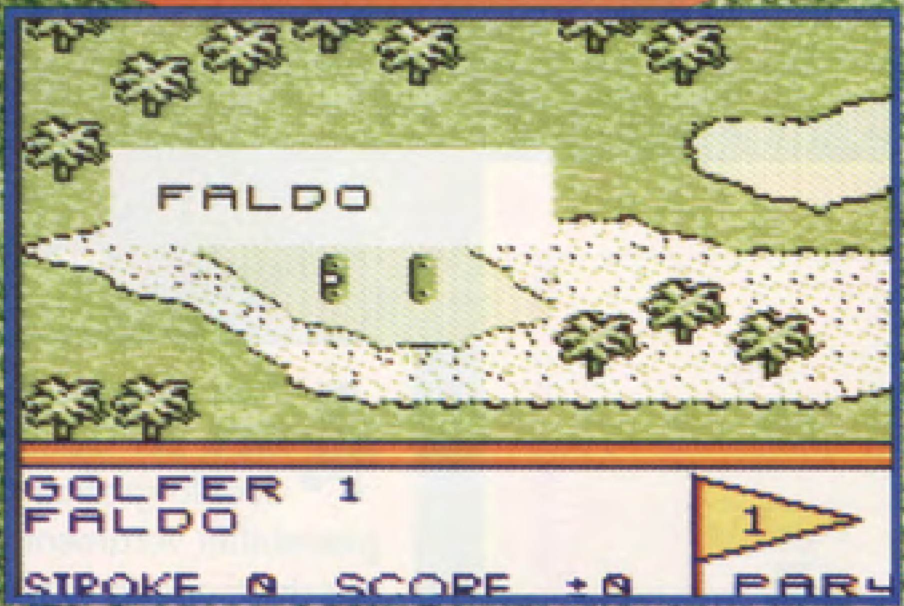
PGA TOUR 96

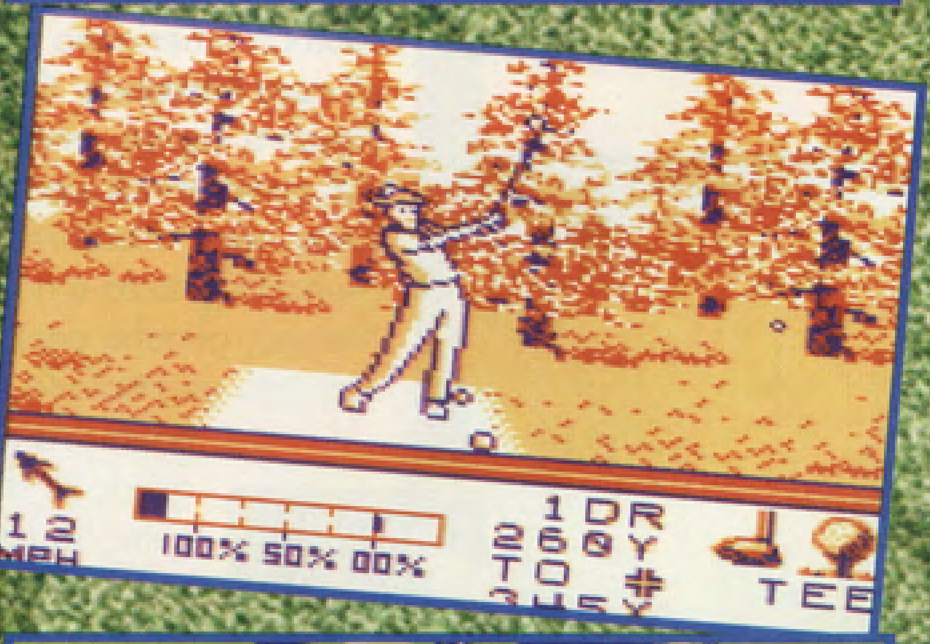
PGA Tour Golf può essere considerato senza ombra di dubbio uno dei giochi di golf più divertenti e coinvolgenti che siano stati mai prodotti. La sua buona giocabilità, unita ad un sistema di controllo più che discreto ed a una gran varietà di opzioni ne hanno infatti decretato il successo rendendolo uno dei titoli più apprezzati dagli amanti di golf di mezzo globo. Rispetto alle precedenti versioni quest'ennesima "incarnazione" per il piccolo portatile di casa Nintendo offre al giocatore, oltre ad una maggiore varietà di opzioni, anche un nuovo set di tracciati che ora comprendono la bellezza di 5 differenti percorsi. Oltre a ciò il game include anche una comodissima sezione di allenamento grazie alla quale potremo fare conoscenza con il nuovo sistema di controllo. Il tutto viene poi completato da un altro paio di opzioni grazie alle quali ci verrà data la possibilità sia di cimentarci nel classico torneo sia di prendere parte ad in un nuovo tipo di competizione. Avremo così la possibilità di sfidare sia un avversario umano che uno computerizzato in una scoppiettante gara dove, al vincitore di ogni buca, andrà un succulento premio in denaro. In questo caso però non cominciate a disperarvi se al primo tiro la vostra pallina finirà immediatamente nell'erba alta; state invece calmi e cercate di prendere il giusto ritmo. Le buche che hanno i premi in denaro più alti sono, infatti, le ultime!

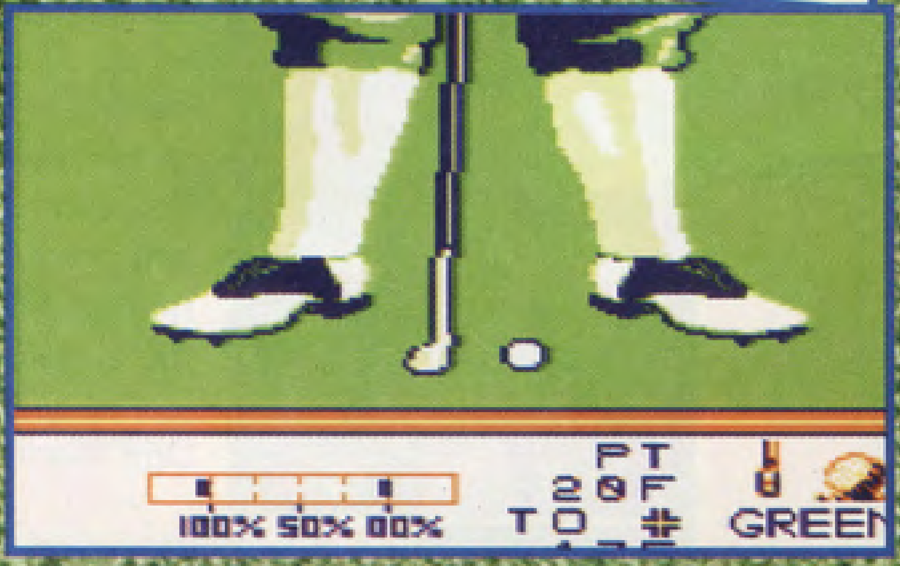


CASA PRODUTTRICE
THQ
GENERE
SIMULAZIONE DI GOLF
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1-2









COMMENTO

PGA Tour '96 è uno di quei giochi che sembrerebbe esser stato studiato per sfruttare al massimo le capacità del piccolo portatile di casa Nintendo. La grafica su schermo risulta infatti molto nitida a priva di sfarfallii rendendo così l'azione di gioco chiara e facilmente comprensibile. Anche la struttura stessa del prodotto, pur risultando un pochino grezza, vanta una immediatezza veramente notevole. Il tutto viene poi coadiuvato da una realizzazione tecnica più che discreta oltre che da un buon numero di percorsi che fanno di questo **PGA Tour '96** uno dei migliori giochi di golf disponibili per il Game Boy. Certo, sono d'accordo, questa versione non avrà la ricchezza di opzioni e la complessità di gioco delle altre versioni a 16 bit tuttavia rimane indiscutibilmente un prodotto di ottimi livello che si adatta perfettamente alle capacità della macchina su cui gira. Quindi, se stavate cercando una buona simulazione di golf con la quale passare in allegria le lunghe ore di latino allora avete proprio trovato il titolo che fa per voi!

Shogun

GRAFICA 79

▲ Tutte le parti del tracciato risultano molto chiare ed immediatamente visibili.
▼ Qualche particolare in più avrebbe sicuramente giovato.

SONORO 71

▲ Musichette piacevoli anche se un po' gracchianti.
▼ Non ci sono dei veri e propri effetti sonori

GIOCABILITÀ 84

▲ Il gioco vanta una immediatezza ed una semplicità di controllo veramente notevoli. Il sistema di esecuzione dei tiri poi svolge il suo lavoro in modo egregio.

LONGEVITÀ 85

▲ 5 percorsi sono davvero molti ed, inoltre, la possibilità di sfidare un amico contribuisce ad incrementerà ancora di più la già elevata longevità di questo prodotto.

GLOBALE 82

Un titolo di indubbia qualità. Grafica e sonoro si attestano su buoni livelli ma è la giocabilità il vero punto forte di questo prodotto.

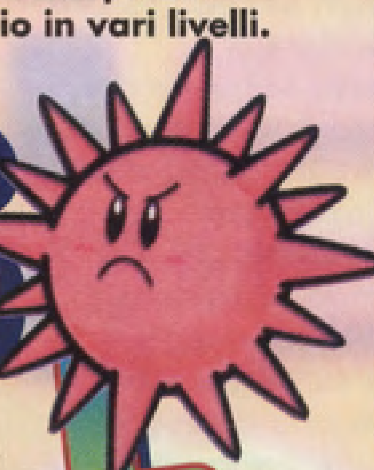


Ve lo dico subito: **Kirby's Blockball** è un clone del buon vecchio **Breakout**. «Allora», vi chiederete a questo punto, «in che modo **Kirby's Blockball** riesce a tenere il vecchio **Breakout** al passo coi tempi?». Beh, tanto per cominciare, c'è una quantità di innovazioni che interessa sia la struttura di gioco sia la sua apparenza fisica, e poi c'è, ovviamente, uno stuolo di personaggi spudoratamente graziosi com'è nella migliore tradizione dei giochi di **Kirby**. Per iniziare ad addentrarci nei dettagli, il gioco vede Kirby avanzare attraverso 10 mondi da 4 livelli ciascuno, affrontando alcuni dei perfidi boss che gli avevano dato del filo da torcere nelle sue precedenti avventure. Per passare da un livello all'altro, Kirby deve rimuovere tutti i blocchi che riempiono quel tanto di schermo che basta per impedire al Nostro di andare oltre. Nel corso dell'impresa, comunque, Kirby potrà anche accedere a numerosi "bonus screen" nascosti. A gioco iniziato, il tondeggiante gozzone non dispone di alcun potere particolare, ma nel corso del suo movimentato viaggio potrà incamerare dei power-up che lo aiuteranno a cavarsela più agevolmente: tramite la semplice pressione di un tasto egli può, per esempio, tramutarsi in pietra e precipitare al suolo come un missile, oppure trasformarsi in una palla di fuoco col "turbo" nelle vene e travolgere chiunque osi sbarrargli la strada. La parte inferiore dello schermo è folta di micidiali punte acuminate. E come se ciò non bastasse, in alcuni livelli questo spinoso problema interessa anche gli altri tre bordi dello schermo. Benché sia inutile dire che fine farebbe Kirby se venisse a contatto con questi elementi del paesaggio, bisogna aggiungere che se Sua Rotondità ha raccolto anzitempo dei power-up, potrà sbattere contro gli aculei senza rimetterci la buccia: al massimo si sgonfierà, ma potrà comunque continuare. **Kirby's Blockball** comprende quattro diversi sottogiochi a cui si può accedere colpendo le stelle bianche sospese a mezz'aria che appaiono a casaccio in vari livelli.



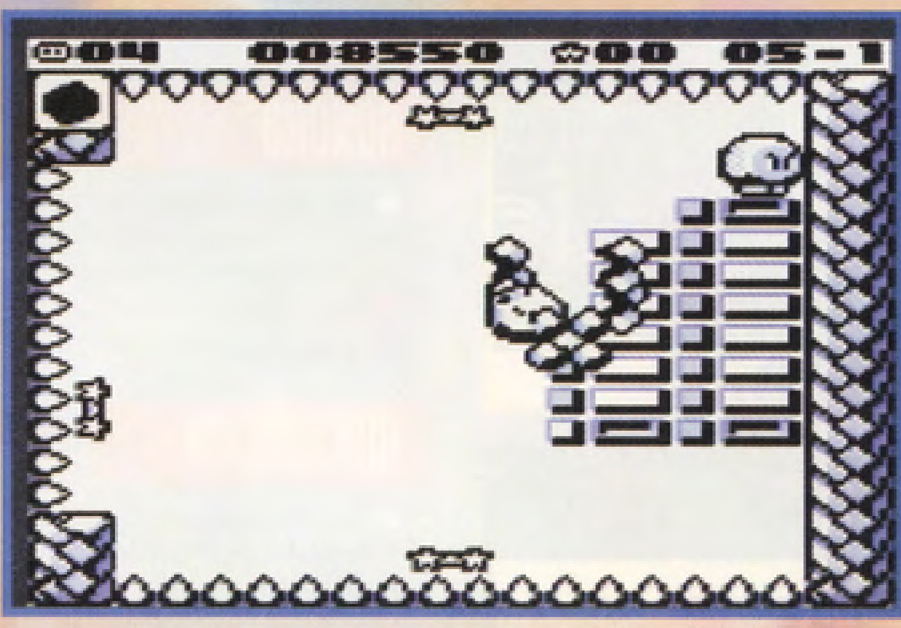
CASA PRODUTTRICE
NINTENDO
GENERE
BREAKOUT
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1

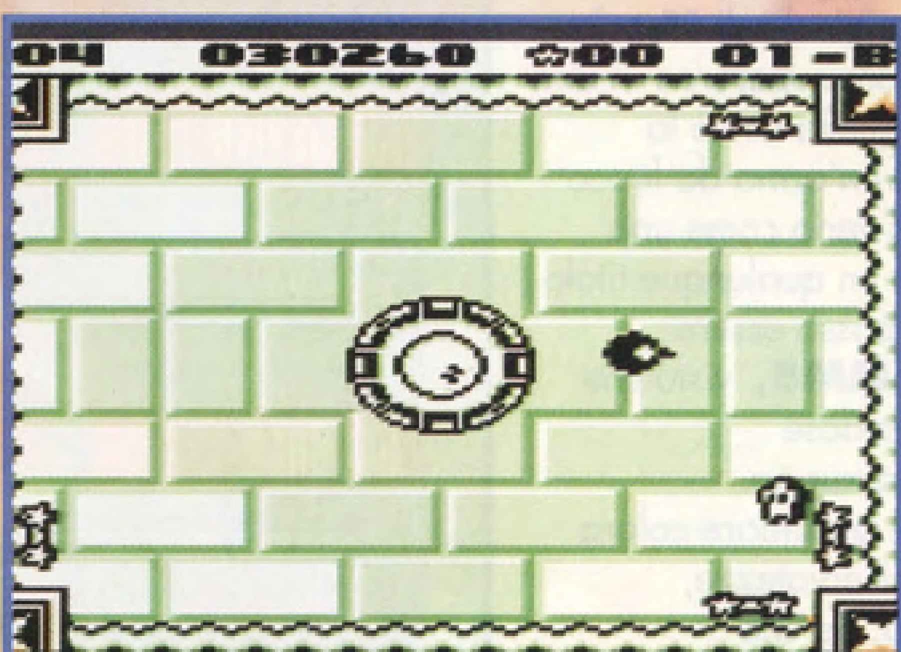
KIRBY'S BLOCKBALL



SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA







COMMENTO

Dopo il successo ottenuto da **Pinball Land,** era inevitabile che Kirby tornasse in un'altra versione aggiornata ai tempi di un classico delle sale giochi. Purtroppo, a differenza di **Pinball Land,** che era molto avvincente e carismatico, **Kirby's Blockball** è incline a diventare un po' ripetitivo e anche noioso. Non fraintendetemi: l'inclusione di vari power-up e sotto-giochi aggiunge mordente all'azione, ma si continua a giocare solo per lasciarsi un altro mondo alle spalle anziché per divertimento. Dato che al momento i giochi validi per Game Boy si contano sulle dita di una mano, questa cartuccia potrebbe anche essere acquistata in attesa di giochi migliori. Tuttavia, non si può ignorare il fatto che fra i giochi di **Kirby**, **Blockball** è il meno riuscito.

Fabio

GRAFICA 84

▲ Tutta la grafica tondeggiante e teneroide che ci si aspetta da un gioco di **Kirby**

SONORO 82

▲ Un fottio di allegre musichette che rimangono in testa per ore

GIOCABILITÀ 85

▲ Anche il più incapace dei giocatori non avrebbe alcun problema ad acquistare la padronanza dei comandi!

LONGEVITÀ 72

▲ Dieci mondi da superare, con almeno quattro livelli ciascuno
▼ A gioco inoltrato i livelli diventano un po' noiosi e ripetitivi, e i boss sono facilmente liquidabili

GLOBALE 76

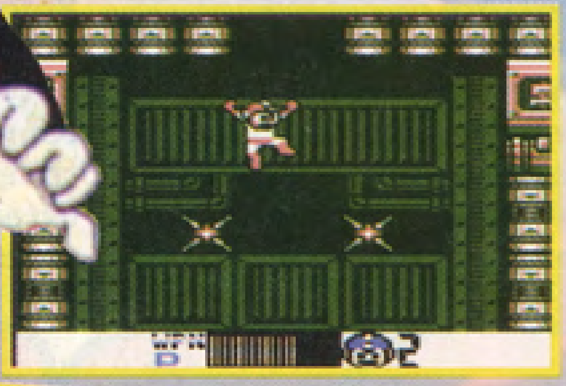
Inizia bene, ma non tarda a diventare un po' noioso. Non possiede lo stesso fascino magnetico di **Pinball Land**, ma come clone di **Breakout** non è niente male

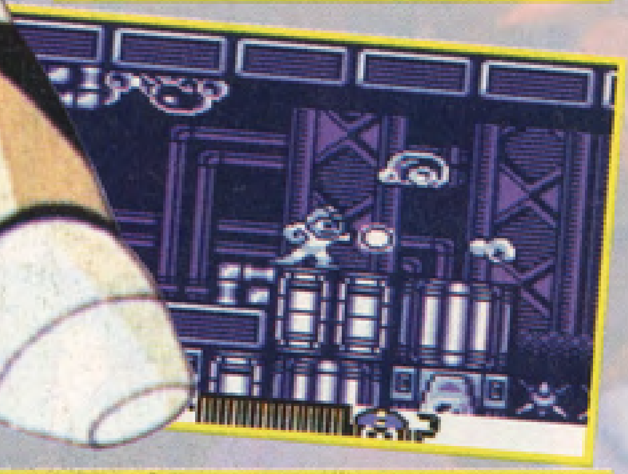
MEGA MAN V

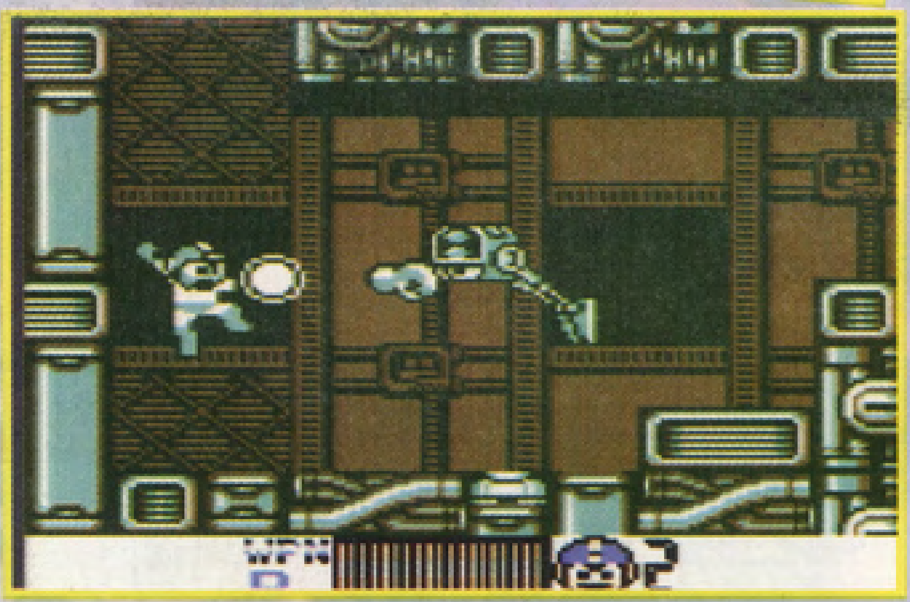
Questo nuovo capitolo della saga vede Megaman vagare per altri mondi (otto, per l'esattezza) allo scopo di trovare ciò che gli occorre per liberare il globo terrestre dalla tirannia di un alieno chiamato... er, Terra. Tutti i pianeti in questione portano il nome del loro governante alieno e ognuno di questi ultimi, come nella migliore tradizione dei giochi di Megaman, dispone di particolari mosse offensive. Tuttavia, se si riesce a liquidarne uno, se ne acquisiscono i medesimi poteri. Come negli altri titoli di questa serie, gli otto pianeti devono essere visitati in un ordine particolare e quest'ultimo non può essere scoperto che attraverso tentativi ed errori. Se l'itinerario non viene seguito nella maniera corretta, Megaman può ritrovarsi nel posto sbagliato con l'arnese sbagliato e, quindi, essere suo malgrado bastonato a dovere dal boss di turno. Benché gli piaccia pensare di essere coraggioso e autosufficiente, Megaman non disdegna di farsi accompagnare nelle sue crociate da un valido collaboratore, per cui, in **Megaman 5**, troviamo al suo fianco Tango, un impavido gatto meccanico che alla bisogna può trasformarsi in un'irrequieta palla di pelo capace di fare a brandelli la sua preda. Allo stesso modo, è possibile incontrare anche altri personaggi benevoli come, ad esempio, Protoman, che al nostro Mega fa dono di oggetti destinati al potenziamento delle sue risorse. Oggetti, tra l'altro, che è possibile rinvenire altrove e che possono aiutare Megaman a sconfiggere elementi particolarmente coriacei dell'opposizione: gli StarDroids. Oltre alle latte contenenti energia o munizioni, Megaman può imbattersi nelle cosiddette "P Chips", sorta di tavolette che il Nostro può, una volta spedito a casa il guardiano di fine livello e tornato al laboratorio del Dr. Light, scambiare con armi più potenti o, in alternativa, usare per aumentare le proprie scorte di energia.

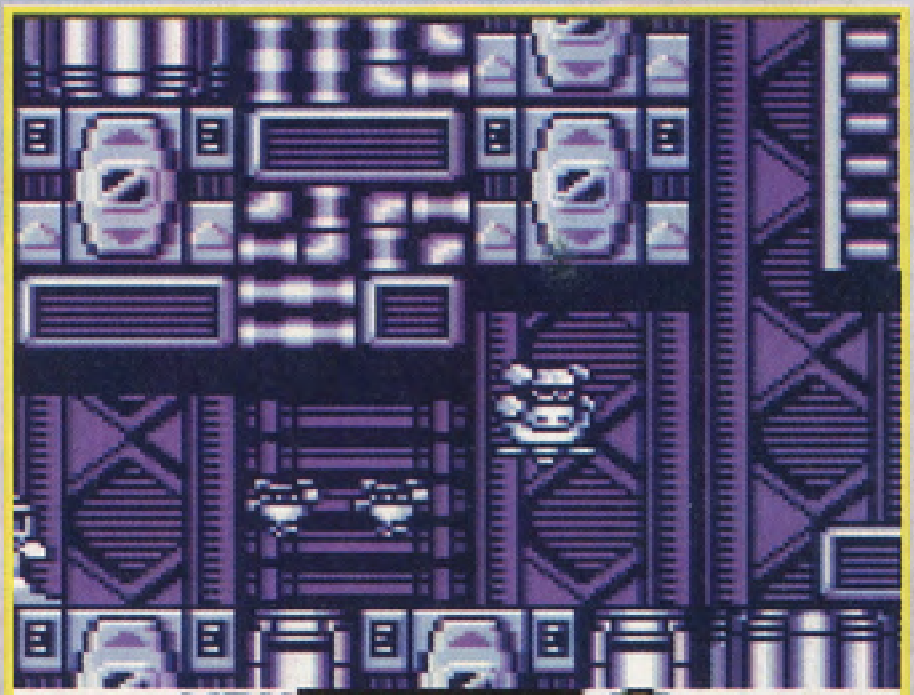


SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA









COMMENTO

Perché i creatori di **Megaman** non danno un'occhiata ai giochi di **Mario** e non migliorano il loro supereroe in una maniera più originale di quella che è la semplice assegnazione di un'arma da fuoco nuova e più grande? Non vedo come una persona che ha giocato a un qualunque titolo della serie **Megaman** possa essere interessato ad acquistare **MM5,** visto che sarebbe come sorbirsi una dose supplementare della stessa zuppa. Ciononostante, non potrei biasimare coloro che, a dispetto delle mie riservatezze, acquistassero questo titolo, perché **Megaman** è come le ciliegie: una tira l'altra.

Fabio



CASA PRODUTTRICE
MARUBENI

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

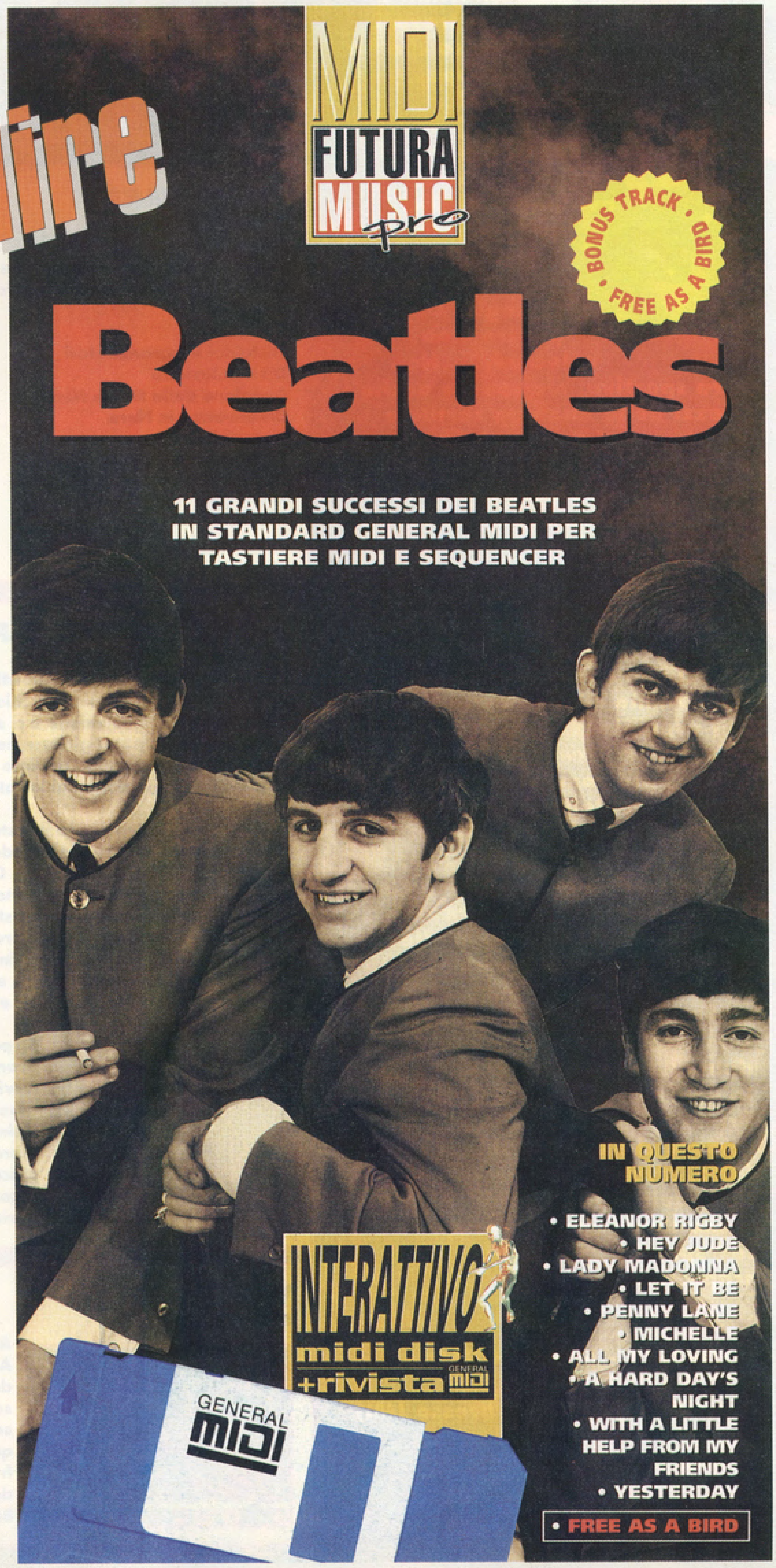
GRAFICA 84
▲ Come al solito gli sprite sono abbastanza grandi
▼ I fondali lasciano a desiderare e l'azione subisce rallentamenti di quando in quando

SONORO 81
▲ Gli stessi allegri, irresistibili motivi conduttori dei primi giochi della serie
▼ Suoni delle varie armi da fuoco scialbi e monotoni

GIOCABILITÀ 82
▲ Buona come sempre, e il nuovo Mega Braccio è una manna dal cielo
▼ I rallentamenti influiscono sulla giocabilità

LONGEVITÀ 83
▲ I boss sono molto difficili da distruggere; tutti i livelli, poi, sono molto lunghi
▼ Ci sono le password, si ritorna sempre al punto di partenza e i "continue" sono troppo pochi

GLOBALE 79
Un gioco tutto sommato convenzionale, ma al quale è difficile resistere se si nutre dell'affetto per il protagonista (ed è impossibile non nutrirlo)


MIDI FUTURA MUSIC pro
BONUS TRACK • FREE AS A BIRD •
Beatles
11 GRANDI SUCCESSI DEI BEATLES
IN STANDARD GENERAL MIDI PER
TASTIERE MIDI E SEQUENCER
IN QUESTO NUMERO
• ELEANOR RIGBY
• HEY JUDE
• LADY MADONNA
• LET IT BE
• PENNY LANE
• MICHELLE
• ALL MY LOVING
• A HARD DAY'S NIGHT
• WITH A LITTLE HELP FROM MY FRIENDS
• YESTERDAY
• FREE AS A BIRD
INTERATTIVO
midi disk
+rivista
GENERAL MIDI

MEGA



Bentornati e ben trovati (mi sa che ho visto troppe puntate di "Amici"...) alla rubrica dei trucchi, l'unica in cui si avallino e anzi si propongano azioni illecite pur di avere la meglio su un programma videoludico. Non sarà sportivo, ma spesso anche i prezzi delle dannate cartucce non lo sono! Ora però basta con i discorsi sovversivi (chiamali sovversivi...) e passiamo al sodo. Questo mese molti di coloro che ci hanno recentemente telefonato per chiederci certi trucchi e hanno concluso la conversazione senza ottenere nulla (ahò, se i trucchi non ci sono, non ci sono) troveranno ciò che cercavano. Per esempio, c'è qualcosa di buono per *Street Fighter Alpha*, che è stato come il motivo conduttore delle ultime quattro Hotline. Roba fina anche il trucco per la versione Megadrive di *Mortal Kombat 3* che permette di eseguire le Fatality con maggiore sveltezza e minor fatica. Che dire, poi, della sfilza di dritte per il secondo *Donkey Kong Country*? Una manna dal cielo, senza dubbio. Quanto al resto... beh, lo vedrete.

Prima di passare all'azione — sempre che non l'abbiate già fatto, s'intende — prendete nota dell'indirizzo che segue: è lì che dovranno essere spedite le "sporche" di vostra scoperta...

MEGATRIX - MEGA CONSOLE
FUTURA PUBLISHING
Via XXV Aprile 37 - Bresso (MI)

A cura di Fabio D'Italia

TITAN WARS
SATURN

"Sporche" a Volontà!

Questo gioco non è un gran che ma i trucchi a lui dedicati sono così tanti e così interessanti da invogliare a farci una partitina... Con una cartuccia a noleggio, s'intende.

Teste dei Programmatori	C, DESTRA, A, Z, Y.
Dissimulazione	GIU', DESTRA, A, C, SU, SINISTRA, A.
Canalone della Morte Nera	DESTRA, DESTRA, GIU', GIU'.
Dissolvenza in Nero	X, Y, Z, Z, Y.
Invincibilità	B, SU, SINISTRA, SINISTRA, Y.
Tutte le Armi + Scudi	A, SINISTRA, SINISTRA.
House Hunt	A, DESTRA, GIU'.
Nove Vite	B, SU, GIU', GIU', Y.



STREET FIGHTER ALPHA
SATURN

Personaggi Segreti e Dramatic Battle

Questo è uno dei migliori picchiaduro bidimensionali attualmente in circolazione e ci sembra dunque logico mostrarvi come poter giocare nei panni dei boss. Tutte le operazioni che seguono devono essere espletate nella schermata di selezione dei lottatori (Player Select)...



BISON: Tenendo premuto il tasto L, evidenziate il riquadro della selezione a casaccio (Random), quindi premete in sequenza INDIETRO, INDIETRO, GIU', GIU', INDIETRO, GIU', GIU' e infine Jab e Medium Punch insieme.
GOUKI: Tenendo premuto il tasto L, evidenziate nuovamente il riquadro del Random, quindi premete in sequenza INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO, GIU', GIU', GIU' e, simultaneamente, Jab e Medium Punch.
DAN: Tenendo premuti i tasti L e R, pigiate in sequenza Medium Punch, Low Punch, Low Kick, Medium Kick e infine Medium Punch.



Se poi volete avere disponibile l'opzione per la Dramatic Battle, fate così...
Avviate una partita a due giocatori in modalità "Arcade". Posizionate i cursori su Ryo e Ken e poi, insieme al vostro amico, tenete premuto il tasto L e premete SU due volte. A questo punto il primo giocatore dovrebbe tenere premuto il tasto X e il secondo il tasto Y, finché la partita non ha inizio.

WORMS
SATURN

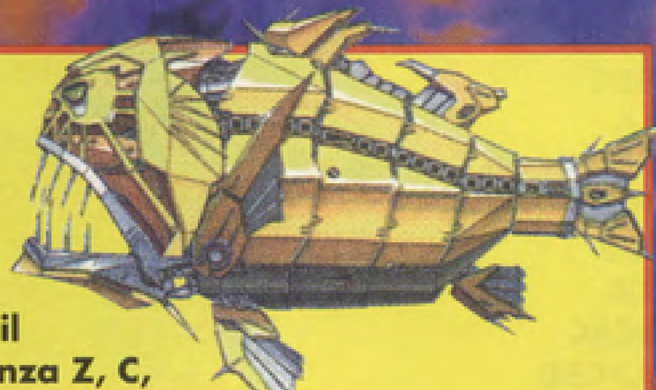


Armi Speciali

Andate all'opzione per la selezione delle armi e spostate il cursore sulla scritta Exit. Fatto ciò premete in sequenza C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z e Z: questa operazione dovrebbe fruttare l'apparizione della Pecora, della Mini-Gun e delle Bombe-Banana.



DARIUS
SATURN
Fuoco Rapido



Alla schermata con le scritte "Start" e "Option" tenete premuto il tasto X e pigiate in sequenza Z, C, L, B, SINISTRA, R e infine L: questa operazione dovrebbe fruttarvi un'opzione per l'attivazione del fuoco rapido. Naturalmente un particolare effetto sonoro confermerà la riuscita del trucco.

MICRO MACHINES
GAME BOY
Rompicapo Nascosto



Nella schermata col titolo del gioco premete GIU', SU, SINISTRA, DESTRA, SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, quindi tenete premuti i tasti A e B insieme. Ad operazione felicemente conclusa, usate i tasti A e B per spostare i pezzi, START per mischiarli e SELECT per tornare alla schermata del titolo.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
SATURN
Come al Bar!



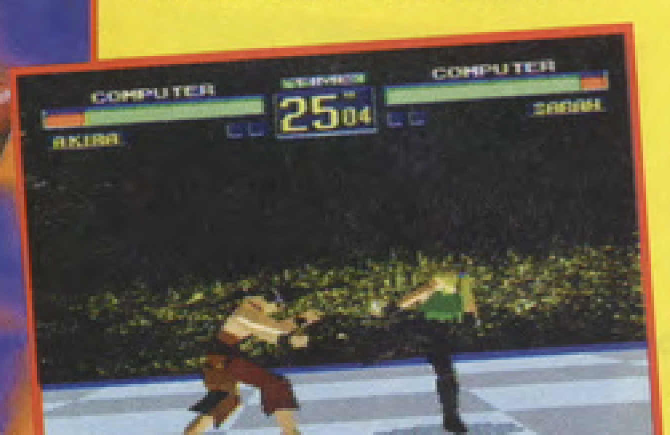
Per far sì che la conversione domestica di questo coin-op sembri in tutto e per tutto il gioco a gettone al punto da poter ammirare scritte come "Insert Coin" al posto del consueto "Press Start", tenete premuti GIU', A, C e START sul secondo joypad. A operazione completata, vedrete apparire la schermata di avvio del gioco da bar. Mentre giocate poi, premete il tasto L per "inserire un'altra moneta" e il tasto R per avviare la partita. Infine, per eseguire la Hail Shower di Storm, usate il tasto tradizionale di avvio (cioè lo START) invece di L o R.





VIRTUA FIGHTER
MEGADRIVE 32X
Giocare nei Panni di Dural

Ci avete rotto le scat... ahem, ci avete telefonato in tanti per chiederci questo trucco e fino a qualche giorno prima di scrivere queste righe non avevamo potuto darvelo per il semplice motivo che nessuno lo aveva ancora scoperto o ce lo aveva fatto pervenire in redazione. Ora però è arrivato (sono campane a festa quel che sentiamo?) e siamo dunque lieti di proporvelo. Per giocare nei panni di Dural, dovete evidenziare Akira, quindi premere in continuazione SINISTRA e DESTRA, così da passare da Akira a Jacky e viceversa. Ripetete l'operazione parecchie volte: dopo un po', dovrebbe apparire la testa di Dural. Quale rivelazione...!





MORTAL KOMBAT 3
MEGADRIVE
Fatality Rapide



Se volete eseguire tutte le Fatality di MK3 in modo rapido, fate esattamente quanto segue...
Prima, effettuate il trucco per richiamare i Killer Kodes (C, DESTRA, A, SINISTRA, A, SU, C, DESTRA, A, SINISTRA, A, SU) e quindi selezionatelo. Poi, evidenziate la parola "Quick End" e selezionate "Fatalities 1". A questo punto dovreste essere in grado di eseguire ognuna delle "mosse mortali" del vostro personaggio compiendo le due pressioni che concludono le sequenze necessarie per l'attivazione della mossa. Per eseguire le altre Fatality dovete fare la stessa cosa, evidenziando però "Fatalities 2" al posto di "Fatalities 1".

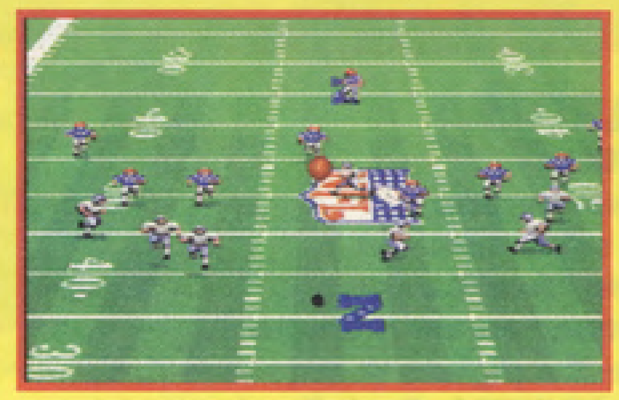


MADDEN NFL '96
MEGADRIVE
Squadre Nascoste

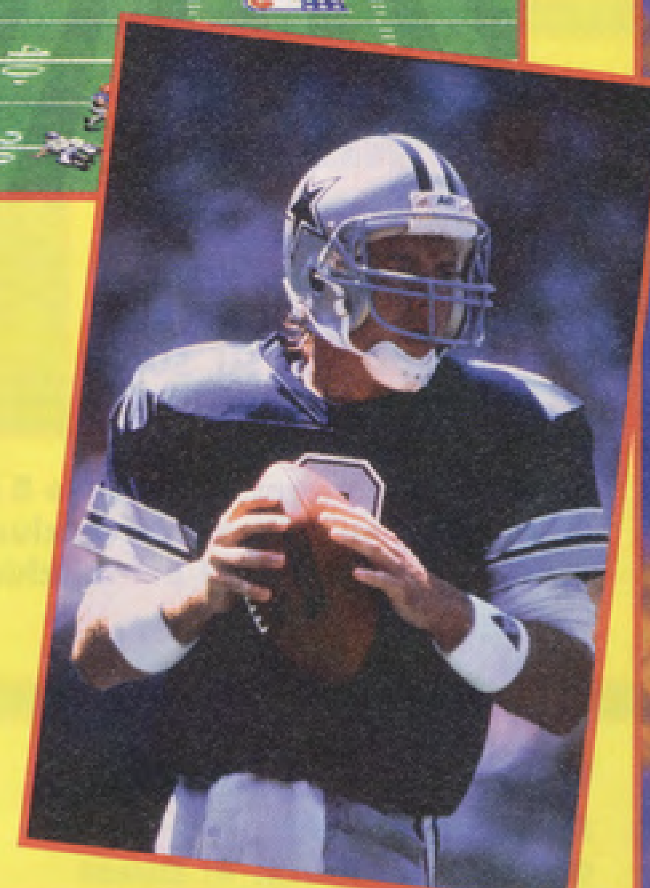
Affilate per bene i polpastrelli, che si profila una montagna di codici da inserire per richiamare le squadre inedite dell'ultimo "Madden"...

'84	49ers: CABACCA
'82	Redskins: CBAAAAC
'75	Cowboys: ACABBAB
'72	Redskins: CBAACBB
'75	Steelers: BCBCBB
'77	Broncos: ACBCAAC
'93	Cowboys: ABCBBAC
'76	Raiders: BABBACA
'63	Bears: ABBCABC
'68	Jets: BCABCBA
'69	Chiefs: ACCCCBA
'94	49ers: CAABCAA
'76	Patriots: BBCBAAC
'83	Redskins: CACCBAA
'86	Giants: BCAAACC
'88	Bengals: ABBCCCB
'77	Bears: ABBACAB
'79	Rams: BACBABC
'89	49ers: CAACBAC
'71	Dolphins: BBACBCC
'91	Bills: ABAACAC
'95	EA Team: CCAACAB
'83	Raiders: BAACCAC
'84	Dolphins: BACCCAA
'91	Rams: BABCCAB
'78	Seahawks: CABCBAB
'66	Packers: ACCBACC
'94	Chargers: BCCBCAB
'78	Cowboys: ABCCCCA
'70	Colts: AABCACC
'89	Broncos: ACBABCB
'77	Cowboys: ACAABCC
'81	Chargers: BCCCBBA
'81	49ers: CABBBCC
'84	Rams: BACACCA
'62	Texans: BAABACB
'85	Patriots: BBCABAA
'70	Cowboys: ACACCBC
'71	Cowboys: ACACABA
'76	Vikings: BBBABAB
'64	Colts: AACABCA
'82	Dolphins: BBAABAC
'87	Broncos: ACBBBAA
'66	Chiefs: BAAABBC
'92	Bills: ABAAAAA
'80	Raiders: BABABBB
'73	Vikings: BBBBCBC
'88	49ers: CABAABB
'68	Rams: BACBCCB
'78	Steelers: BCBBCAC
'63	Chargers: CAAACBB
'67	Packers: ACCABCA
'62	Lions: ACBCCBB
'75	Cardinals: BCCACCC
'70	Giants: BCABAAB
'73	Bills: ABACACA
'60	Eagles: BCBAACB
'81	Bengals: ABCACAA
'80	Eagles: BCACBBC
'69	Vikings: BBBCBCB
'73	Dolphins: BBABABB
'90	Bills: ABABBBB
'74	Vikings: BBBBABA
'69	Vikings: BBBCBCB
'90	Giants: BBCCBCA
'65	Browns: AACBBBC
'79	Buccaneers: CACAABA
'79	Saints: BBCBCBB
'80	Falcons: AABBBCA
'79	Steelers: BCBBAAA
'87	Redskins: CACBBCB

All 50's Team: CCABBBA
All 60's Team: CCACABC
All 70's Team: CCACCCB
Hall of Fame 1: CBABBCA
Hall of Fame 2: CBACACC
NFLPA 1: CCBACAA
NFLPA 2: CCBBBAC
NFLPA 3: CCBCABB
NFLPA 4: CCBCCCA
AFC Pro Bowl: CBBACBA
NFC Pro Bowl: CBBBBBC
All Madden: CBBAAAB







MORTAL KOMBAT 3
SUPER NES
L'Uppercut dell'Impossibile



Alla schermata dei codici (Code) premete in sequenza 2, 2 e 1 sul joypad per il primo giocatore, quindi 5, 5 e 7 sul joypad per il secondo giocatore. Adesso, ogni volta che eseguirete un uppercut, scaraventerete il vostro avversario in un livello differente!

CASTLEVANIA 2
GAME BOY
Nove Vite Extra

Le vite che possedete non vi bastano? Allora inserite due candele e due cuoricini nella schermata delle password, così vi accaparrerete la bellezza di nove vite supplementari.

GAUNTLET
GAME BOY
Apertura di Tutte le Porte

Restate in un posto sicuro per un centinaio di secondi e tutte le porte chiuse si apriranno. La pigrizia, una volta tanto, paga!

MORTAL KOMBAT 3
SUPER NES
Selezione Furtiva del Lottatore

Per selezionare il vostro giocatore senza che il vostro avversario sappia chi avete scelto (quale meschinità!) fate ruotare velocemente il pad direzionale in senso antiorario e premete SELECT alla schermata dei personaggi.



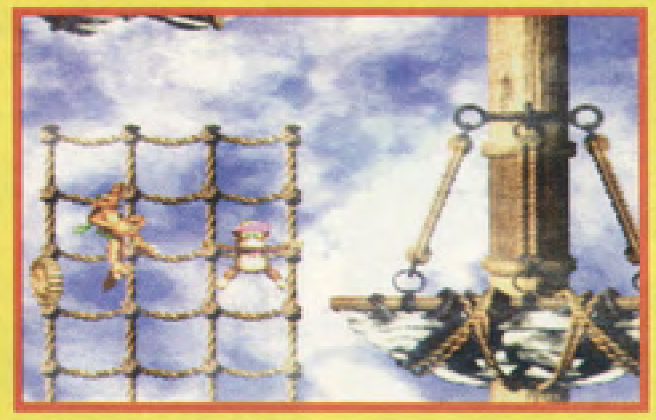
DIDDY'S KONG QUEST
SUPER NES
Scorciatoie

Eccovi un paio di "dritte" per giungere alla fine dei livelli "Gangplank Galley" e "Lockjaw's Locker" senza sgobbare troppo...
All'inizio del livello "Gangplank Galley" spostatevi verso l'alto in direzione del Barile dei Bonus. Ora però non entrate nel Barile dei Bonus, bensì iniziate una proficua opera di collaborazione col vostro partner. Saltate alla destra del barile e lanciate il vostro partner in aria; dovreste cosiritrovarvi alla fine del livello. Per arrivare anzitempo alla fine di "Lockjaw's Locker", invece, tirate sempre avanti finché l'acqua non tocca il soffitto. Ora tornate allo spazio che si interpone tra i forzieri: il vuoto dovrebbe avere più o meno le stesse dimensioni di un barile. A questo punto, se state nel posto giusto dovreste essere proiettati alla fine del livello.



DIDDY'S KONG QUEST
SUPER NES
Tutte le Monete di Krem in un Colpo Solo!

Questo "cheat" vi permetterà di ottenere istantaneamente tutte le 75 monete di Krem. La cosa vi interessa? Allora seguite scrupolosamente le seguenti istruzioni...
1) Recatevi nello chalet di K. Rool e quindi uscitene.
ATTENZIONE: NON RACCOGLIETE IL PALLONCINO!
2) Scavalcate le due banane, quindi raccogliete il primo casco di banane. Scavalcate a ritroso le due banane precedenti e rientrate nello chalet di K. Rool.
3) Questa volta raccogliete il palloncino e quindi andatevene.
4) Ripetete la fase numero 2 (a questo punto dovreste avere 20 banane) e quindi ritornate allo chalet.



5) Una volta entrati nello chalet vedrete una Moneta di Krem: raccoglietela e il numero delle Monete di Krem incamerate salirà di colpo a 75. WOW!

SHAQ FU
SUPER NES
L'Arena Nascosta

Per combattere nell'arena nascosta dovrete trovarvi in modalità di gioco Dual (Dual Mode). Per arrivarci dovrete quindi entrare nella schermata delle opzioni e premere in sequenza SU, DESTRA, B, GIU', SINISTRA e infine B. Se l'operazione viene eseguita correttamente lo schermo si metterà a lampeggiare. A questo punto entrate nella schermata per la selezione del giocatore (Player Select) in Dual Mode e premete X e B insieme su ambedue i joypad. Avviata la partita, dovreste trovarvi nell'arena nascosta!

KILLER INSTINCT
GAME BOY
Eyedol al Vostro Comando!

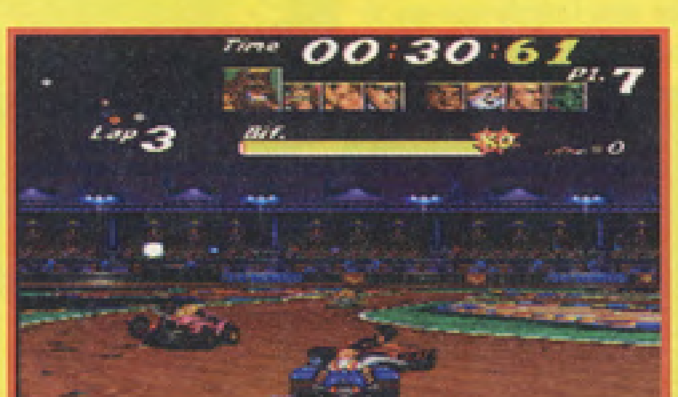
Per giocare nei panni di Eyedol andate alla schermata dell'opzione "Versus", quindi tenete premuto DESTRA e premete in sequenza SELECT, START, B e A: la riuscita dell'operazione verrà confermata da un particolare effetto sonoro.



STREET RACER
SUPER NES
Tracciati Supplementari e Miglioramento della Macchina



Per accedere a quattro nuovi tracciati nascosti, premete in sequenza SU, SINISTRA, SU, SINISTRA, SU, DESTRA, X e quindi Y. A questo punto le nuove piste dovrebbero apparire in fondo all'elenco dei circuiti. Se invece volete migliorare la vostra macchina da corsa entrate nella schermata per la selezione della vettura (Car Select) e premete in sequenza X, X, Y, X, Y, X e Y.
Tenete quindi premuto il tasto X e spostate il cursore nelle opportune direzioni per modificare (ovviamente in meglio) le caratteristiche del vostro bolide.



DIDDY'S KONG QUEST
SUPER NES
Skreech's Sprint

Questo splendido trucco vi porterà in prima posizione nella fase intitolata "Skreech's Sprint". Tutto ciò che dovrete fare per compiere il miracolo è volare verso l'angolo inferiore sinistro dopo la lettera "K", fino ad entrare in un barile-cannone: questo dovrebbe proiettarvi direttamente in prima posizione.



LA GUIDA (PARTE TERZA)



Pant! Pant! Dopo aver sudato come babbuini, eccoci giunti agli ultimi quattro Mondi di questa scimmiesca avventura. Siete pronti per la tirata finale?





GLOOMY GULCH
MONDO 5 - LIVELLO 1

Raggiunto lo Spiny che protegge la lettera "O", guardate sotto la piattaforma: troverete due barili-cannone e l'Arcade Coin. Per raccogliere la moneta, prendete Dixie e volate sotto la piattaforma partendo dal lato destro.





Poco prima di arrivare a metà strada raggiungerete due Kruncha e un paio di barili, uno dei quali contiene un Klobber verde. Uccidete i Kruncha, quindi gettate il barile verso la parete sulla destra, così farete venire alla luce una stanza dei bonus.



Il forziere mostrato in questo foto contiene la lettera "N".



Subito dopo il forziere che contiene la lettera "N", giungerete a queste "funi ectoplasmatiche". Arrampicatevi su di esse per raggiungere il barile-bonus. Effettuate i vostri salti nei tempi giusti perché queste funi svaniscono in fretta!

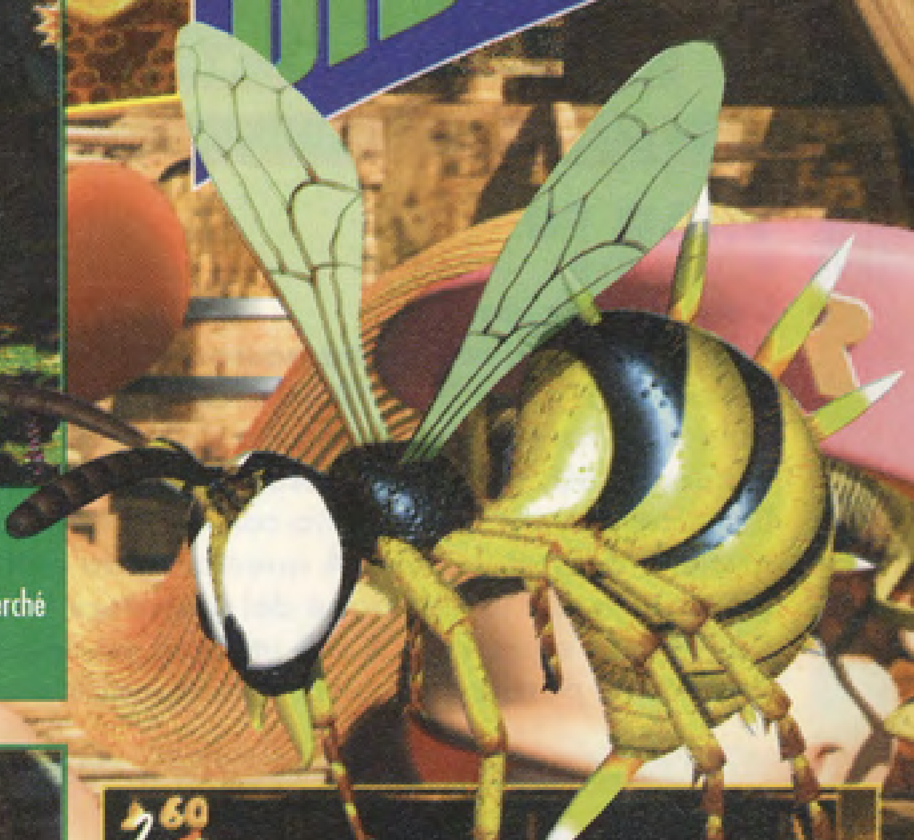


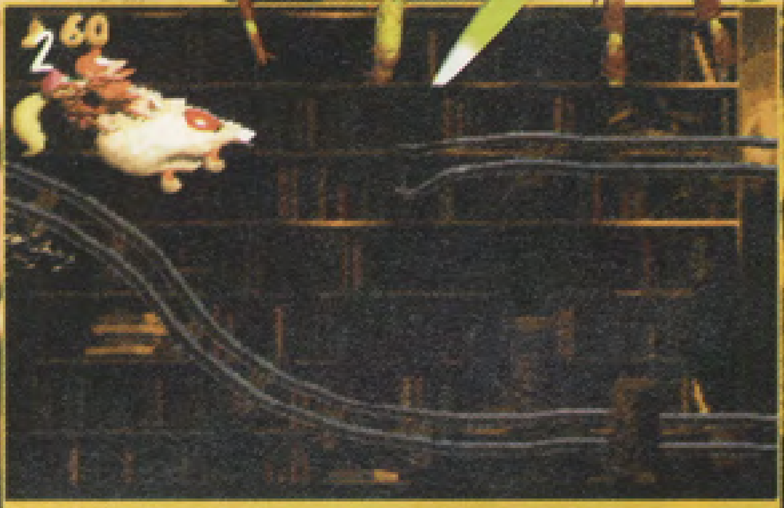
In mezzo a queste banane si nasconde la lettera "G".

MONDO 5 - LIVELLO 2

All'inizio di questo livello, spiccate un balzo verso l'angolo superiore sinistro della costruzione per raccogliere alcune banane nascoste.







Subito dopo il secondo Kackle, il binario inizierà a inclinarsi verso il basso. Saltate in fretta per atterrare su un binario nascosto: seguendolo, accederete a un "bonus round".



C'è un secondo "bonus round" al quale è possibile accedere saltando rapidamente verso l'alto contro il soffitto della costruzione coi bonus.



Raccolta la lettera "N", andate avanti e raggiungerete un altro Kackle. Davanti a voi vedrete due binari: effettuando un piccolo salto, atterrate sul binario più in basso. Seguendo quest'ultimo, accederete a un altro "bonus round" segreto.



Sotto la piattaforma si trovano la Hero Coin e un barile-cannone.

MONDO 5 - LIVELLO 3

All'inizio del livello, lanciate il vostro partner nell'angolo superiore sinistro dove si trova la banana. Proseguite quindi a sinistra e troverete Rattly.





In questo punto del livello passate a Dixie e volate verso destra lungo lo schermo. Se farete quanto detto correttamente troverete una Hero Coin!



Dopo il barile dei Continue troverete due forzieri che vengono tenuti d'occhio da una coppia di Kutlass: il forziere più in alto contiene una palla di cannone. Prendete la palla e portatela al cannone sulla destra.



MONDO 5 - LIVELLO 4

All'inizio del livello, usate Dixie per discendere lungo il fianco sinistro del precipizio. Continuate a tenere la sinistra e individuerete uno squarcio nell'alveare: entratevi e troverete una Hero Coin.

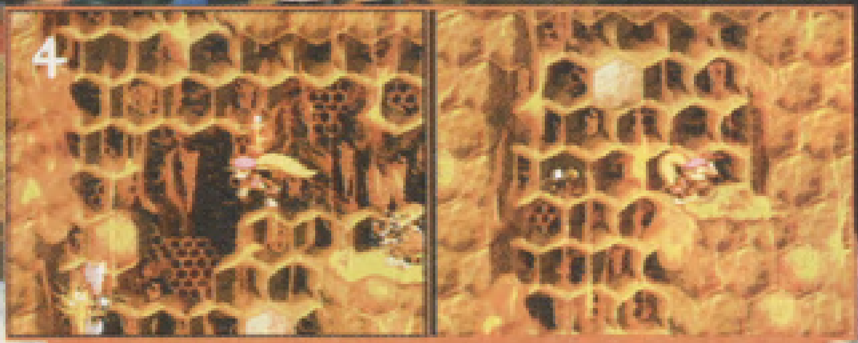




Dopo essere stati scaricati dal primo Sqwark, raccogliete la scatola e scendete di una piattaforma fino a raggiungere il punto in cui si trova il Click-Clack. Lanciate la cassa contro la parete alla vostra destra e scoprirete una stanza dei bonus. Attraversate questa stanza fino ad uscirne e sarete quindi in grado di raccogliere la lettera "K".



Giunti al terzo Sqwark, volate verso il basso finché non raggiungete i due Zinger con una sfilza di banane in mezzo ad essi (questo punto si trova appena al di là della moneta col casco di banane). Ora non volateci in mezzo, ma spostatevi rapidamente a sinistra, sopra di essi, così raggiungerete questa stanza dei bonus.



Dopo il barile situato a metà strada, proseguite finché il secondo Sqwark non vi ha gettati su una piattaforma. Sulla sporgenza c'è uno Spiny che fa la sentinella, quindi state attenti! Usate Dixie per effettuare un helicopter spin verso sinistra sulla parete di miele. Avanzate verso l'alto e troverete l'ingresso di un'altra stanza dei bonus.



Per raccogliere l'oggetto bonus, saltate in alto verso la singola banana situata alla destra del bersaglio: scoprirete così un gancio. Da qui saltate sul bersaglio.

MONDO 5 - LIVELLO 5

Una volta raggiunto il barile del Continue e il barile di Donkey Kong, spostatevi sulla cima del monticello, quindi continuate a spostarvi verso l'alto per raccogliere le banane e la moneta col casco di banane.





Dopo aver raggiunto il punto mediano del livello, proseguite verso destra e oltrepassate il burrone. Continuate poi nella stessa direzione finché non raggiungete il Kannon. Aspettate che spari una delle sue palle di cannone a velocità ridotta, quindi seguite la palla lungo il precipizio. Se riuscirete a raggiungere la base del burrone, la palla di cannone aprirà un varco nella parete facendovi scoprire il primo "bonus round". Entrateci e fate incetta di punti!

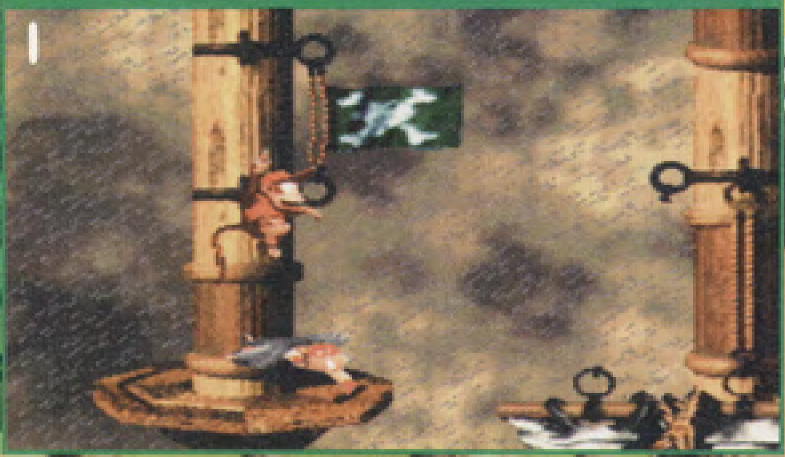


Dopo aver oltrepassato gli Zinger rossi e essere saltati sulla piattaforma, troverete un'indicazione fatta di banane che punta a sinistra: seguendo questa direzione troverete il secondo "bonus round". Spostatevi poi verso destra e continuate in questa direzione finché non raggiungete il Kannon che vigila sul luogo; non appena spara la sua palla di cannone, seguitela come avete fatto prima: la vedrete così aprire un varco proprio laddove punta l'indicazione.



MONDO 5 - LIVELLO 6

Evitate i Mini Necky incorporei. Dopo che tre o quattro di essi saranno passati, vedrete apparire un Necky vivente: saltategli addosso e apparirà un barile.





Una volta che il barile è apparso, lanciatelo contro il boss. Fatto questo, vedrete apparire dei ganci. Mentre vi spostate verso l'alto usando i ganci e le reti da scalata che vi sono stati forniti, evitate le uova che vi piombano addosso dall'alto. ATTENZIONE! Se resterete in una certa posizione per più di due secondi, verrete certamente colpiti da un uovo, quindi spostatevi in fretta!



K. ROOL'S KEEP
MONDO 6 - LIVELLO 1

All'inizio del livello, attivate Dixie e rotolate via dalla piattaforma sulla destra: dovreste atterrare su un'altra sporgenza. Da qui potrete accedere alla lettera "K" e ad un barile di Donkey Kong.





Raccolta la lettera "K", lanciate il vostro partner verso l'angolo superiore destro dello schermo, così da farlo atterrare sulla piattaforma di sopra. Qui potrete raccogliere una moneta col casco di banane.



Dopo che gli scimpanzé si sono trasformate in Enguarde, giungerete al secondo barile di Donkey Kong. A questo punto potrete ottenere tre monete col casco di banane nuotando attraverso questa sezione della parete.



Subito dopo il secondo barile di Donkey Kong, nuoterete attraverso un piccolo tunnel dove si nascondono due Flotsam e un Lockjaw. Mentre l'acqua aumenta di volume, nuotate verso l'angolo superiore sinistro dello schermo: li troverete due banane. Apritevi quindi un varco nella parete per accedere alla prima stanza dei bonus.



Subito dopo il punto mediano del livello giungerete al quinto barile di Donkey Kong. Nuotate verso l'alto come mostrato nella foto finché non raggiungete questo punto. Ora fate scattare Enguarde e sfondate il lato destro dello schermo. Se avete eseguito questa operazione correttamente, la Hero Coin sarà vostra.

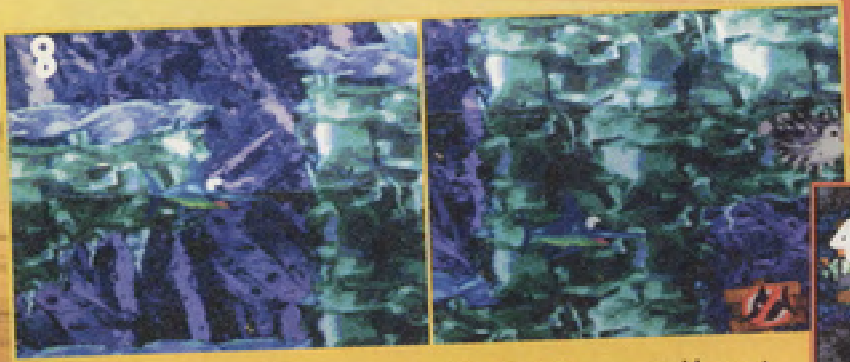


Dopo aver raccolto la Hero Coin precipiterete in questa fossa sottomarina. Nuotate verso il basso fino a raggiungere l'angolo inferiore sinistro della fossa per raccogliere una moneta col casco di banane invisibile (tra l'altro, questa fossa contiene anche la lettera "N").





Poco dopo aver superato il luogo in cui avete trovato la lettera "N", raggiungerete questo punto, ma a differenza di quanto si vede nelle foto, il livello dell'acqua si sarà abbassato. Continuate a camminare verso sinistra finché l'acqua non aumenta nuovamente di volume. Ora nuotate verso il vertice dello schermo per raccogliere la lettera "G".



Oltrepassate il cerchio degli Shuri e il livello dell'acqua si abbasserà. Quando ciò accade, finirete nel punto mostrato nella foto. Nuotando poi verso l'angolo inferiore destro e passando attraverso la parete, troverete un barile dei bonus.



Alla fine del livello vedrete due piattaforme: rimanete su quella più in basso e aspettate che il Klobber vi venga addosso. Saltategli quindi sopra e usate il barile per togliere di mezzo Kutlass, così da liberare la strada che porta al barile dei bonus.



In questo punto del livello non atterrate sulla piattaforma di sopra ma spostatevi sotto di essa, evitando i tre Zinger. Spostatevi quindi a destra per raccogliere la Hero Coin.



MONDO 6 - LIVELLO 2

All'inizio del livello, usate Dixie per scendere lungo il primo dirupo: troverete così la lettera "K" e un barile-cannone.





Subito dopo la lettera "O" vi imbatterete nel primo Krook. Saltate a sinistra dalla piattaforma e libratevi sotto la sporgenza successiva per raggiungere il barile dei bonus (Kruncha sarà sopra di voi).

MONDO 6 - LIVELLO 3

Dopo il primo barile di Donkey Kong, aspettate finché non scorgete un passaggio sul lato sinistro. Imboccate questo sentiero per trovare Rambi (ma attenti al Kutlass).





Nel punto in cui avete quattro opzioni per quanto riguarda la direzione da prendere, vi consigliamo di imboccare quella tutta a destra , perché da quella parte troverete la lettera "K". Il sentiero all'estrema sinistra porta invece ad una moneta col casco di banane da raccogliere.



Non appena vedete un'indicazione che punta a sinistra, scattate subito verso di essa per entrare in una stanza dei bonus.



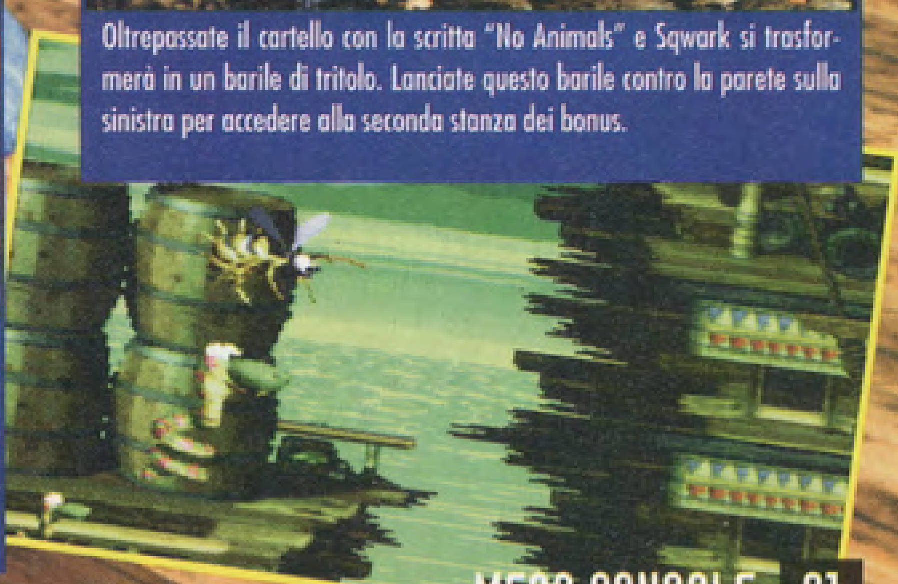
Subito dopo il punto del Continue, raggiungerete un barile di Donkey Kong. Correte in fretta verso sinistra attraverso questa parete per afferrare Sqwark.

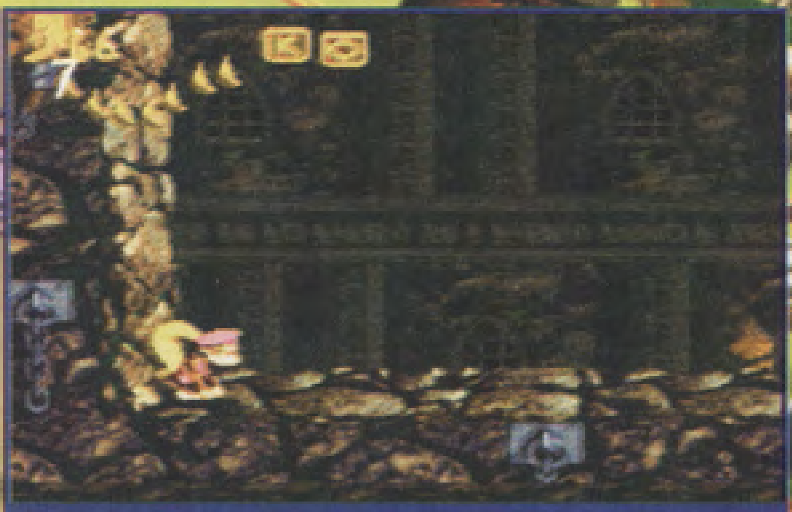


Non appena cambiate in Sqwark, volate più velocemente che potete per atterrare sul ripiano mobile. Una volta raggiunta la lettera "N" (poco prima del cartello con la scritta "No Sqwark"), volate verso il basso in fretta e seguite il sentiero per raccogliere la Hero Coin.



Oltrepassate il cartello con la scritta "No Animals" e Sqwark si trasformerà in un barile di tritolo. Lanciate questo barile contro la parete sulla sinistra per accedere alla seconda stanza dei bonus.





Una volta usati tutti i barili-cannone, scendete sul lato destro della piattaforma per raccogliere la lettera "O".



Poco dopo aver superato il luogo in cui avete trovato la lettera "N" raggiungerete questa sporgenza. Saltate verso l'alto per raccogliere la banana (nella foto la banana è stata già raccolta) e diventerete invincibili.



Raggiunto l'incrocio a T, prendete il sentiero sulla destra perché alla fine di esso troverete una moneta col casco di banane.



Poco al di là del barile-cannone o del gancio (dipende dal sentiero che avete imboccato) troverete questa banana. Saltate a sinistra, contro la parete, per raccogliere un barile col Punto Esclamativo.



State attenti, perché vi sono due Kannon che vi sparano addosso dall'alto. In questo punto, saltate a destra contro la parete: il passaggio porta alla Hero Coin e alla lettera "N".



Superati i due Kannon, arrampicatevi sulla catena e saltate addosso alla parete mostrata nella foto: giungerete così al secondo "bonus round".



Arrampicandovi alla catena, saltate per raggiungere la lettera "G".

MONDO 6 - LIVELLO 4

All'inizio del livello, lanciate il vostro partner verso l'angolo superiore sinistro: qui troverete alcuni ganci che conducono a una stanza dei bonus.





Una volta usciti dalla stanza dei bonus finirete in questo punto, con la lettera "K" posta in alto. Lanciate il vostro partner verso l'alto per raccogliere la lettera e un gancio apparirà come per magia: da qui potrete accedere alla Hero Coin.



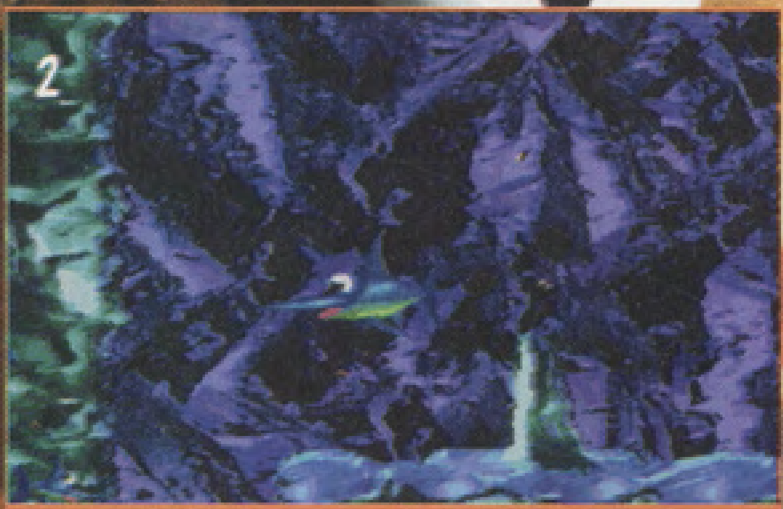
Una volta raccolto Enguarde, dirigetevi a destra. Poi, non appena il sentiero inizia a salire (andate un po' più avanti per raccogliere altri oggetti), spostatevi verso l'alto. Ora prendete la prima uscita sulla sinistra e andate avanti. Quando raggiungete la fine del percorso, frantumate la parete presso la quale si trova la banana per accedere alla seconda stanza dei bonus.



MONDO 6 - LIVELLO 5

All'inizio del livello, percorrete lo schermo fino a raggiungerne l'estrema sinistra, quindi spostatevi verso il basso per raccogliere la lettera "K".





Subito dopo il primo barile di Donkey Kong vedrete questa sporgenza, a destra della quale (al di là della parete) si trova un Klobber: sbarazzatevi di lui e quindi camminate attraverso la parete per raccogliere la moneta della banana.



Quando vi trovate sulla lunga catena, state attenti ai Krook su ambedue i lati; ispezionate lo spazio alle loro spalle perché vi sono dei piccoli passaggi che portano a oggetti nascosti. I passaggi in questione sono tre: uno conduce a un casco di banane, gli altri due contengono un cannone e una palla di cannone. Mettete la palla nel cannone per accedere a un "bonus round".

MONDO 6 - LIVELLO 6

Dopo aver attraversato il lato sinistro dello schermo usando i tre Zinger come passerella, dovreste finire qui. Saltate sullo Zinger mostrato nella foto e quindi gettatevi nella buca in cui si trovava per raccogliere la Hero Coin.





Poco dopo aver superato i quattro Kaboing raggiungerete questo punto. Volate a destra contro la parete dove si trova la banana per raccogliere altri bonus.

K.ROOL

Una volta raggiunta la cima del castello, una Krem coin piomberà dall'alto e quindi vedrete Donkey Kong. K. Rool lo inseguirà fino alla Flying Krock: entrate quindi nella macchina per trovarlo.



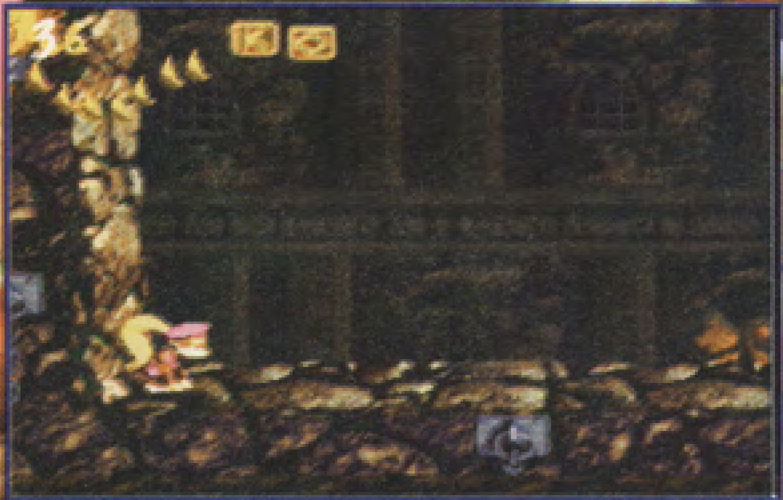




In questo punto saltate contro la parete sulla sinistra per raccogliere vari bonus.



Una volta che Squitter è stato attivato, spostatevi verso l'alto e quindi a destra, uccidete lo Zinger e poi penetrate nella parete che stava proteggendo. Seguite il sentiero e accederete a un "bonus round".



Superati i bonus, vedrete degli Zinger che svolazzano verso l'alto su ambedue i lati: mettetevi sul lato destro e usateli per spostarvi verso l'alto. Raggiunto il vertice dello schermo potrete impadronirvi della lettera "O".



E PER FINIRE...

...nella prossima puntata, la conclusione delle vostre scimmiesche peregrinazioni! O qualcosa del genere...



Bene, bene... Eccoci nuovamente di fronte all'ennesima sfilza di livelli che condurrà tutti voi, paladini senza macchia e senza paura, nel vivo di questa fantasmagorica avventura. In questi livelli potrete finalmente mettere le vostre adorate manine su una prima serie di armi e di magie che renderanno la vostra impresa molto più semplice e sicura tuttavia rimanete sempre concentrati! Non vorrete mica farvi eliminare proprio ora che state per salvare la principessa, vero?

THE LOST FOREST

Una volta che avrete raggiunto il punto 4 dalla mappa della Vale of Gudo (per maggiori informazioni vedere il numero precedente) non potrete più andare avanti nel gioco fino a quando non entrerete in possesso delle Magical Hands. Per prenderle dovrete farvi un bel viaggietto attraverso la Lost Forest. Dalla partenza equipaggiatevi con i vostri nuovi Slide Boots ed utilizzateli per scivolare sotto i tronchi per poi procedere verso la parte alta della foresta. Il luogo che dovrete raggiungere si trova nell'angolo in basso a sinistra dell'intricato ammasso di alberi e cespugli dove vi aspetta l'ennesima water section. Una volta fuori, l'acqua vi impedirà di procedere, così selezionate i vostri Heavy Boots e poi calciate le tartarughe in modo da scagliare in acqua (come nelle foto qui sotto).





Così facendo costruirete un vero e proprio ponte di rocce che vi consentirà di raggiungere l'altra isola che si trova al centro del lago. Le tartarughe possono anche essere spedite contro i vari scogli che si trovano sparsi qua e là nell'acqua in modo da farle rimbalzare in altre zone dello schermo che altrimenti risulterebbero irraggiungibili. Se una delle tartarughe però non dovesse andare a finire dove voi desiderate vi basterà semplicemente tornare all'interno della foresta per poi rientrare; in questo modo riporterete tutte le testuggini nella loro ubicazione naturale e potrete riniziare la vostra opera di "costruzione" come se niente fosse accaduto. Una volta costruito il "ponte" ispezionate tutte le varie isole aprendo ogni forziere e poi fate rotta verso la zona in basso a sinistra per raccogliere una preziosissima Purple Orb. Fatto ciò andate verso destra e poi in alto fino a raggiungere l'angolo in alto a destra dello schema dove vi imbatterete in un altro tronco che vi condurrà in una zona della Lost Forest precedentemente inaccessibile.



Ora andate attraverso la foresta e seguite il sentiero fino a quando non raggiungerete il forziere che contiene le Magical Hands. Questo nuovo giocattolino vi consentirà di sparare delle poderose zaffate di fuoco a media distanza grazie alle quali potrete attivare i vari switch che si trovano all'interno della Vale of Gudo. Fatto ciò potrete finalmente affrontare il boss.



VALE OF GUDO 2

Una volta che vi sarete impossessati delle Magical Hands tornate indietro nella valle e dirigetevi nei punti 5 e 6. Qui attraversate il pavimento come mostrato nelle foto e poi usate le Hands contro gli interruttori. Dovreste così essere in grado di raggiungere finalmente il boss. Onestamente il mostro di pietra che vi troverete ad affrontare non è un osso molto duro. Tutto quello che dovrete fare infatti non sarà altro che utilizzare le Magical Hands contro quegli strani oggetti a forma di verme che spuntano quando il boss piomba sul pavimento. Ogni parte dell'animale deve essere eliminata e, se sarete abbastanza attenti, potrete anche riuscire a distruggerle tutte in un colpo solo. Per non correre rischi cercate di rimanere sempre al centro della stanza mantenendo i mostri a debita distanza. Una volta che li avrete sconfitti una piccola e dolce fatina farà la sua comparsa sullo schermo donandovi la Whisper Shell.



Ogni parte del mostro deve essere colpita una volta per poter essere distrutta



LOST FOREST 2

A questo punto tornate indietro verso la foresta, trovate l'albero dipinto (si trova circa al centro della mappa, subito sotto i 3 funghi blu) e qui utilizzate la Wisper Shell. Dopo esservi sorbiti lo sproloquio dell'arbusto ed aver interloquito con lui in maniera amichevole, il simpatico ammasso di legno e foglie (poverino, non sa che è destinato a diventare un gigantesco pacco di carta!) vi aprirà un passaggio segreto che vi consentirà di raggiungere l'ennesimo boss (questa volta si tratta di un ragno) oltre che la principessa.

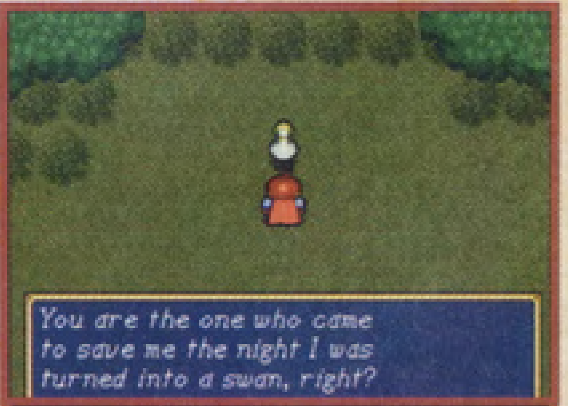


Il Trent vi aprirà la strada per raggiungere i regni.

Per sconfiggere il ragno dovrete riuscire a rimanere sempre in movimento. Contrariamente a quello che molti di voi potrebbero credere la spada è l'arma migliore per eliminare questo pischello visto che vi consentirà di effettuare un maggior numero di attacchi rispetto alle altre armi a vostra disposizione. Il modo migliore per eliminare l'aracnide è quello di posizionarsi alle sue spalle in modo da riuscire ad attaccarlo evitando, al contempo, le sue maledettissimi mini tele. Una volta che lo avrete distrutto il cigno sarà finalmente libero e voi potrete parlarci utilizzando la Wisper Shell. Fatto ciò non vi resterà altro che dirigervi verso l'albero millenario per incontrare l'eremita.



Spostatevi a destra e a sinistra per



Una volta che lo avrete liberato il cigno comincerà a seguirvi. Ora tutto quello che dovrete fare non sarà altro che raggiungere l'eremita.

L'ALBERO DEI MILLE ANNI

Questo livello è uno dei più facili di tutto il gioco il che è imputabile allo scarso numero di nemici che vi troverete a dover affrontare. Fondamentalmente l'albero è composto da 5 differenti livelli da ognuno dei quali si diramano una serie di rami che sarete liberi di percorrere a vostro piacimento. L'unica cosa che andrà ad ostacolare il vostro cammino saranno le varie buche coperte da foglie che potrebbero causarvi parecchi danni nel caso ci finiate sopra inavvertitamente. Per renderle momentaneamente innocue non dovrete far altro che premere i vari bottoni che si trovano sparsi qua e là lungo i vari schemi, tuttavia fate sem-



onda Parte

pre molta attenzione: il loro effetto dura veramente poco!





Una volta che sarete all'interno dell'albero dirigetevi il più in alto possibile e poi prendete la prima uscita che si trova alla vostra sinistra. Fatto ciò seguite il ramo continuando a camminare a sinistra. Una volta arrivati in fondo premete il pulsante in modo da far scomparire l'erba e, infine, aprite il forziere per impossessarvi della Monkey Suit grazie alla quale acquisirete l'abilità di arrampicarvi sulle liane.



Ora il vostro obbiettivo è quello di riuscire a raggiungere la sommità dell'albero per distruggere il cactus gigante che tiene prigioniero l'eremita. Per eliminare il demone, dovrete prima riuscire a distruggere i piccoli cloni che il malefico sparge per tutto lo schermo (utilizzate la spada: è indubbiamente l'arma migliore). Fatto ciò munitevi degli Slide Boots e cominciate a muovervi a destra e a sinistra in modo in modo da non essere schiacciati. A questo punto non vi resterà altro che scivolargli addosso in modo da scaraventarlo in aria. Fatto ciò aspettate che il povero cactus ritorni al suolo elemento naturale (ovvero che si spiaccichi al suolo) e poi cominciate a menare fendenti a destra e a manca. Ripetete il procedimento fino a quando il poveretto non sarà ridotto ad un ammasso di corteccia informe e senza spine. Fatto ciò l'eremita farà la sua comparsa sullo schermo per curare la principessa. Una volta che dolce donzella sarà tornate al suo aspetto naturale ritornate sui vostri passi e fate rotta verso il castello.







OGEDAN POWER!

Una volta ritornati al castello vi troverete di fronte ad un atroce dilemma. Ci saranno infatti 2 principesse ad aspettarvi e voi dovrete decidere quale uccidere e quale salvare. Eliminate quella di sinistra; farete così apparire Karry che dopo avervi istruito sulla vostra missione vi condurrà all'interno della Crypta Reale dove dovrete affrontare l'ennesimo boss. Prima di mettervi a combattere però, fate quattro chiacchiere sia con il ministro che con Kaipa in modo da recuperare un paio di pozioni curative. Ancora una volta il boss risulta piuttosto semplice da sconfiggere. Vi basterà infatti utilizzare le Magical Hands per distruggere i vari blob che si trovano al suo centro evitando, al contempo, di farvi colpire dalle varie rocce rotanti. Una volta che avrete eliminato anche quest'ennesimo mostro, il ministro farà la sua comparsa sullo schermo per portarvi al cospetto del re. Qui apprenderete, con vostra grande gioia, che le porte dell'edificio che contiene il tesoro reale sono, finalmente, aperte. Dirigetevi quindi verso la torre (che, per la cronaca, si trova a nord dell'entrata principale della città) e prendete il Power Glove. Fatto ciò preparatevi ad affrontare i terribili Labirinti di Sabbia!



SCIVOLO!

Una volta che vi sarete finalmente impossessati degli Slide Boots potrete avere immediatamente accesso ad una gran numero di passaggi segreti. Dirigendovi verso un blocco di roccia scura (come mostrato nelle foto qui sotto) ed esibendovi in una bella scivolata sarete infatti in grado di intrufolarvi in una miriade di piccole grotte nelle quali potrete individuare un gran numero di forzieri. Potrete così recuperare un paio di Orb oltre ad una gran quantità di armi e gadget veramente spassosi trai quali vi segnaliamo anche una bellissima uniforme da judoka che però sembrerebbe essere totalmente inutile.







Shining Wisdom

SAND LABYTINTH

Eccoci finalmente di fronte ad una sezione abbastanza complessa. Sostanzialmente si tratta di un enorme labirinto che risulterà inaccessibile fino a quando non sarete riusciti a recuperare i Mole Glove che si trovano al secondo piano. Per riuscire in questa difficilissima impresa non dovrete far altro che seguire i numeri sulle mappe qui affianco nel giusto ordine!





Usate i Power Glove per raccogliere la

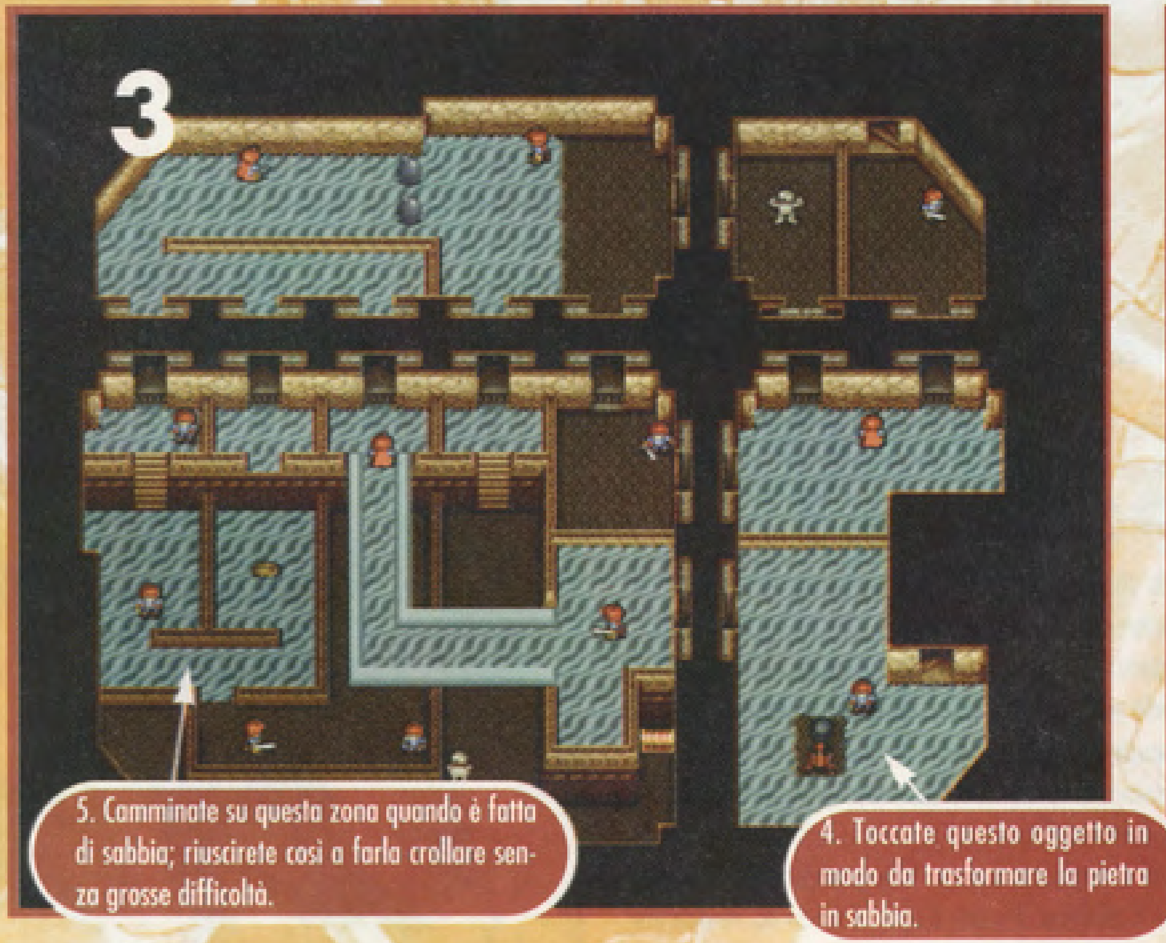




Sconfiggere i Sand Worms non è una impresa facile. Per riuscirci infatti dovrete essere in grado di eseguire movimenti molto rapidi, che vi consentiranno di raggiungere il punto del terreno da cui il verme si sta preparando ad uscire. Quindi, quando vedete la sabbia che "ribolle", correte verso la parte alta dello schermo e, non appena il maledetto anellide fa la sua comparsa, colpitelo alle spalle con la vostra spada. Così facendo dovreste essere in grado di sottrarvi ai loro attacchi a base di fireball che, in caso andassero a segno, vi infliggerebbero una notevole quantità di danni. Ripetete il procedimento fino a quando non li avrete distrutti tutti e, una volta fatto ciò, impossessatevi della Spark Orb.







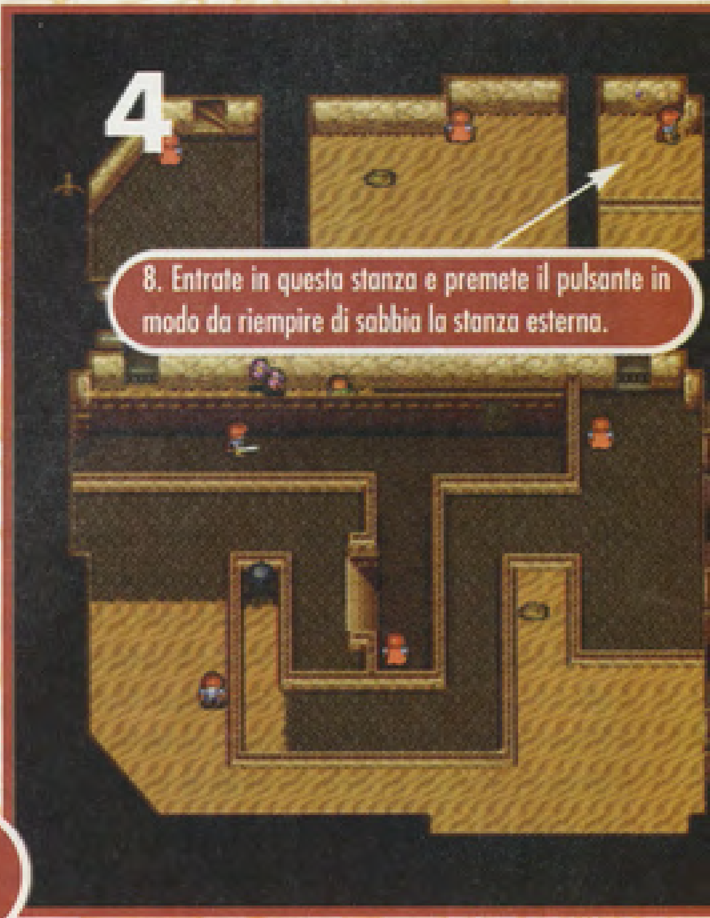
THE OTHER SIDE

Bella lì! La prima Orb è sotto il vostro controllo e, finalmente, possiamo dare il via all'avventura vera e propria. A questo punto dirigetevi attraverso le caverne (se non ci siete già) e cercate di localizzare il simbolo luminoso scolpito in una roccia alla sinistra dell'albero millenario. Una volta qui, dopo che vi sarete equipaggiati con gli Sliding Boots e con la Spark Ord, scivolate attraverso il pannello: verrete così teletrasportati sull'altra sponda del lago. Da qui avrete libero accesso al villaggio degli Hobbit oltre che al Water Labyrinth. Al momento, il villaggio non vi è di nessuna utilità (nel caso in cui siate a corto di vita dirigetevi verso la fontana che si trova nell'angolo in alto a destra della mappa e poi bevete) per cui fate direttamente rotta verso il labirinto lasciando pure perdere tutto il resto.



IL LABIRINTO ACQUATICO

Nonostante le sue dimensioni, questo livello non costituisce una grossa impresa. Dalla partenza prendete la prima strada a destra (ovvero dove il pavimento diventa ghiaccio) e poi proseguite fino a quando non raggiungerete l'ultima stanza. Usando i Power Glove, lanciate 2 bombe contro ogni ciclope di pietra incastrato nel muro. Fatto ciò entrate attraverso il buco alla vostra destra e poi scendete i gradini per trovare l'ennesimo forziere. Ora entrate nei buchi lasciati dai ciclopi e, dopo avere sceso l'ennesima rampa di scale, scivolate (sempre con gli Slide Boots e la Spark Orb) contro la piastra: verrete così trasportati in un'altra zona del labirinto.





Ora seguite il sentiero e poi premete il pulsante circolare. Aprirete così la porta che si trovava in alto nella prima stanza ghiacciata. Entrateci, e poi proseguite fino a quando non raggiungerete una stanza piena d'acqua. Seguite lo stretto sentiero sulla sinistra per raggiungere un altro forziere e poi, una volta raccolto il contenuto, tornate indietro e prendete il sentiero di destra. Arriverete così in una gigantesca stanza piena gi ghiaccio con delle placche rotte sul pavimento. Posizionatevi sulla piattaforma indicata nella foto qui sotto ed aspettate fino a quando questa non si romperà facendovi precipitare in basso. Una volta atterrati premete il pulsante che troverete immediatamente davanti a voi.



Adesso la porta che si trova in fondo alla stanza piena d'acqua dovrebbe essere finalmente aperta. Ora proseguite il vostro cammino e scendete nel livello inferiore. Dalla partenza fate rotta verso sinistra e poi premete il pulsante. Fatto ciò correte rapidamente evitando le mattonelle cadenti ed andatevi a riparare sotto i blocchi che il pulsante ha attivato temporaneamente. Una volta qui seguite il sentiero che si trova alla vostra destra. Entrate nelle varie stanze ed attraversata il grande salone pieno d'acqua dove troverete l'ennesimo pulsante. Premetelo. Fatto ciò ritornate indietro nella stanza con le piattaforme che si sgretolano e lasciatevi cadere di nuovo. Una volta atterrati dirigetevi verso l'uscita che si trova in alto a destra e poi continuate a camminare fino a quando non potrete nuovamente salire di livello (per il momento ignorate gli altri ciclopi). Una volta salite le scale andate a sinistra. Vi ritroverete così nella stanza con le mattonelle cadenti. Ancora una volta toccate il pulsante come prima e poi mettetevi a correre solo che, questa volta, invece di dirigervi a destra andate a sinistra. Ancora una volta entrate nelle varie stanze fino a quando non raggiungerete una locazione con tre pannelli, ognuno dei quali vi teletrasporterà in una zona diversa del livello. Ora cercate di raggiungere una stanza con un gigantesco quadrato al centro ed una porta sulla sinistra (vedi foto). Una volta qui uscite dalla stanza ed utilizzate le bombe per eliminare i 2 ciclopi. Fatto ciò dirigetevi verso la porta che si trova nella parte alta della stanza per incontrare Banbo.



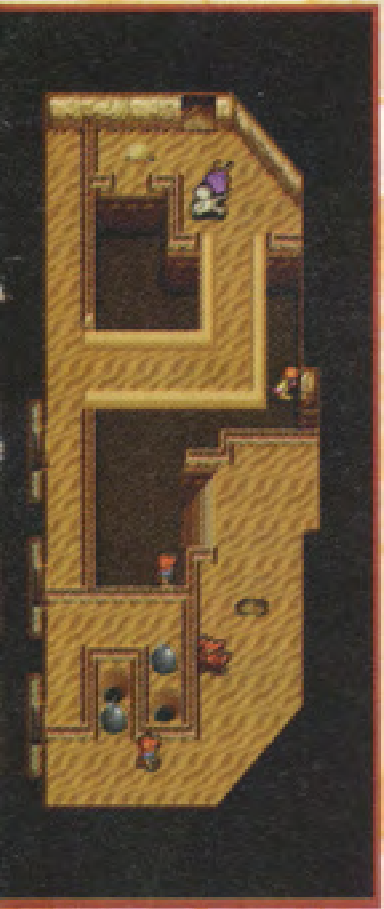


Distruggere Banbo non è una impresa difficile tuttavia dovrete stare attenti a non farvi colpire dai suoi maledettissimi cestini volanti. Per eliminarlo selezionate la spada e poi, con l'acceleratore caricato al massimo, mettetevi a correre attorno all'isola fino a quando il malefico non apparirà sullo schermo. Quando ciò avviene colpitelo un paio di volte e poi, una volta che è scomparso, ricominciate a correre. Ci vorranno circa 8 colpi per farlo secco e, una volta che lo avrete eliminato, potrete mettere le vostre piccole e dolci manine sulla Freeze Orb









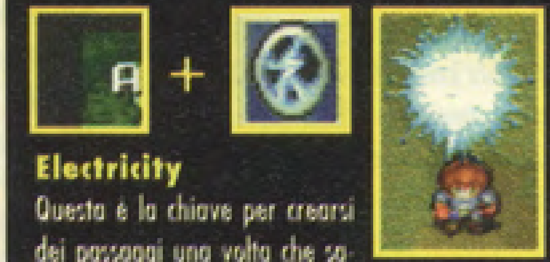


11. Premendo questo bottone aprirete le porte per l'arena all'interno della quale troverete i Sand Worms.

IL POTERE DEGLI OGGETTI



Ice Shield
Combinando insieme le Magical Hands e la Freeze Ord il nostro piccolo eroe sarà in grado di creare una vera e propria barriera di ghiaccio in grado di bloccare qualsiasi tipo di raggio laser scagliato contro di lui.



Electricity
Questa è la chiave per crearsi dei passaggi una volta che sarete giunto all'interno del Jump Labyrinth. Vi basterà infatti lanciare queste sfere di energia attraverso i vari anelli per creare una serie di comodi e soffici sentieri.



Water Freeze
Questo incantesimo è indispensabile per poter entrare all'interno del Mirror Labyrinth oltre che per poter completare con successo il Jump Lybirinth. Grazie a questa magia infatti, sarete in grado di congelare l'acqua intorno a voi in modo da creare dei veri e propri sentieri. Inoltre potrete anche utilizzarla per freezare alcuni oggetti (come le bombe) permettendovi così di tenerle con voi più a lungo.





Spark Slide
Questa è, probabilmente, la più debole ed inutile delle magie. Ogni volta che scivolerete infatti questo incantesimo farà apparire tante piccole fiammelle dietro i vostri bei piedini. Un po' poco, non vi pare?







Ice Slide
Questo incantesimo crea una barriera di ghiaccio che, non solo vi proteggerà mentre state scivolando, ma che infliggerà anche pesantissimi danni a tutti quei nemici con i quali verrete in contatto. Inoltre, utilizzando questo incantesimo, aumenterete anche la velocità delle vostre scivolate, davvero una bella storia!





Range Spark
Quando questi 2 oggetti verranno combinati insieme, una barriera di piccole particelle di energia comincerà a salire dai vostri piedi distruggendo tutti i nemici che si troveranno nelle immediate vicinanze. Davvero niente male, peccato solo per il lungo tempo di ricarica richiesto da questo colpo!

IS THIS THE END?

Anche se siete riusciti a superare indenni questa parte del gioco sappiate, o mie cari paladini e palagiovanni, che non siete ancora arrivati alla fine della vostra impresa. Così, se non ve la sentite di proseguire da soli, non vi resta altro che dare che attendere con pazienza l'uscita del prossimo numero di MegaConsole dove, a meno di terremoti o altre calamità naturali, concluderemo anche questa Mega soluzione totalissima globale. Contenti?

WALL $TREET

VENDO per Super NES la cartuccia **Super Mario All Stars** (PAL) a £ 40.000.
- MATTIA; Tel. 031/426067 (dopo le 18.00)

VENDO per Super Nintendo (versione PAL) i giochi **Super Soccer** (£ 30.000), **Krusty Super Fun House** (£ 30.000), **StarWing** (£ 40.000) e **Earthworm Jim** (£ 70.000). Scambio **Earthworm Jim** (gioco + scatole + istruzioni in 5 lingue, 5 mesi di vita) con uno di questi giochi: **Art Of Fighting II, Mickey Mania, Super Street Fighter II, Donkey Kong Country 2, Megaman X, Killer Instinct, NBA Jam Tournament Edition, International Soccer Deluxe, Yoshi's Island.**
- MARCO; Tel. 089/725537

VENDO per SNES le seguenti cartucce: **Mortal Kombat II** (£ 45.000), **Super Street Fighter II** (£ 60.000) e **Illusion of Gaia** (£ 70.000). Spese di spedizione non incluse nel prezzo.
- DANIELE; Tel. 0376/619175

VENDO console **Super Nintendo** americana + **Super Game Boy** + adattatore per giocare coi giochi europei e giapponesi + Bazooka + cavi di collegamento + 3 joypad + 14 giochi (**Gli Sbullonati, Super Wrestlemania, Super Mario World, Parodius, Killer Instinct, Sailor Moon, The Lion King, ESPN Baseball Tonight, Micro Machines, NBA Jam, Tiny Toons, Nintendo Scope 6, Street Fighter II Turbo, Pocky & Rocky 2, Hurricanes**) a £ 620.000 trattabili oppure scambio con Saturn con 2/3/4 giochi se possibile tra questi: **X-Men, Street Fighter: The Movie, Pretty Fighter X, Daytona USA, Sega Rally, Virtua Fighter, Virtua Racing** e altri... oppure con Playstation con 2/3/4 giochi se possibile tra **Tekken, X-Men, Street Fighter: The Movie, ESPN Extreme Games, Tohshinden 2, Street Fighter Zero, FIFA Soccer '96** e altri... In regalo 2 giochi Game Boy, tutte le mosse di **Killer Instinct**, il n° 77 della rivista **The Games Machine** e la carta **Fleer Ultra X-Men** della regina bianca.
- Tel. 080/8839137

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: **NBA Jam, Zero Tolerance, NHLPA Hockey '93, Grand Slam Tennis** (JAP), **Eternal Champions, Mutant League Football, Thunder Force IV, Ecco The Dolphin.** Vendo inoltre collezione completa di **Mega Console** dal n° 1 al n° 23, in perfetto stato, oltre ad altre riviste del settore.
- MAURO; Tel. 0341/581589 (ore pasti)

VENDO per Saturn i giochi **FIFA '96, Hi-Octane, Astal, Panzer Dragoon**, più adattatore per le varie versioni dei giochi, in blocco a £ 380.000 più spese di spedizione. Il tutto è sfruttato pochissimo. Soddisfatti o rimborsati.
- GABRIELE PIERMATTEI; Tel. 0733/636329

VENDO le seguenti cartucce per Super NES: **Sailor Moon, Street Fighter II Turbo, Bubsy 1, Kick Off, Turn And Burn.** Inoltre cerco **Dragon Ball Z3** e sarei disposto a scambiare tutte le mie cartucce per averla. Vendo console **Sega Master System** con le seguenti cartucce (che vendo anche separatamente): **Asterix, Running Battle, Wonder Boy 3, Sonic 1 e 2, Mickey Mouse In Castle Of Illusion, Secret Command, Sagaia, Bubble Bobble, Aztec Adventure, Double Dragon, Dynamite Duck.**
- SANDRO GUATELLI, Via della Torretta 7, 57100 Livorno; Tel. 0586/886582

VENDO console **Panasonic 300 FZ-10** USA ancora in garanzia, con converter, due joypad e quattro giochi nuovi.
- Tel. 051/732352

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo italiano: **NBA Live '95** (£ 70.000), **NBA Jam** (£ 50.000), **Zelda** (£ 50.000), **Pilotwings** (£ 45.000), **Street Racer** (£ 70.000).
- CIRO; Tel. 0743/221107 (ore pasti)

VENDO console **Megadrive** con due joypad (di cui uno a 6 tasti) e il gioco **Dungeons & Dragons**, a £ 150.000. Vendo inoltre **Game Boy** con 8 giochi (fra cui **Warioland, Mystic Quest, Donkey Kong**) a £ 220.000, oppure solo i giochi, singolarmente o in blocco, a £ 180.000. Tutto compreso di imballi e manuali. Posso scambiare con giochi per SNES (specialmente RPG).
- MARCO VANIN, Via Chiesa 6, 32030 Rocca di Arsiè (BL); Tel. 0439/58556

VENDO/SCAMBIO per Super NES la **Super Wild Card** con: **Killer Instinct, Mortal Kombat 2** e **3, Art Of Fighting 2, Dragon Ball Z 2** e **3, Fatal Fury Special, Ken 6** e molti altri ancora di vario genere. Oppure la scambio con cartucce per SNES (PAL, USA o JAP) tra le quali deve esserci **Donkey Kong Country 2, Killer Instinct** eccetera. Vendo inoltre riviste. Annuncio sempre valido.
- DANILO CRUSONE; Tel. 0823/965837 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO/ COMPRO titoli per SNES. Dispongo dei seguenti: **Super Ghouls 'n' Ghosts** (£ 50.000), **Cool Spot** (£ 40.000), **Super Mario Kart** (£ 70.000), **Rock 'n' Roll Racing** (£ 70.000), **Street Fighter 2 Turbo** (£ 50.000), **Super Mario World** (£ 50.000), **The Legend Of The Mystical Ninja** (£ 60.000), **Super Tennis** (£ 50.000), **Hagane** (£ 60.000), **NBA All Star Challenge** (£ 40.000), **Final Fight** (£ 50.000), **Final Fight s2** (£ 60.000).
- DIEGO DAINESE, S. Marco 4705, 30124 Venezia; Tel. 041/5287528

COMPRO il gioco **Dragonball Z3** per Super NES.
- RICCARDO MUSSI, V.le Boccaccio 7, 21052 Busto Arsizio (VA); Tel. 0331/679623

COMPRO/SCAMBIO giochi per Atari 2600, Atari Lynx, Master System, Mega-CD, Nintendo 8-bit e PC Engine su card e CD a prezzi modici.
- MARCO ZANGIROLAMI, Via dei Lucilii 14, 00122 Roma; Tel. 06/5601055

SCAMBIO i seguenti giochi per Super Nintendo: **Hagane** (JAP), **StarFox** (USA), **Turtles IV: Turtles In Time** (PAL), **Turtles Tournament Fighter** (PAL), **Street Fighter II** (PAL), **Super Scope 6** (PAL), **Road Runner** (PAL), **Fatal Fury 2** (USA), **Sim City** (PAL), **Aladdin** (PAL), **Cool Spot** (PAL), **Mortal Kombat 2** (PAL), **Final Fight II** (USA). Li scambio con i seguenti giochi per Super Nintendo (qualsiasi versione): **Front Mission, Rock Man 7, Megaman X 2, Super Parodius 2, Super Parodius 3, Dirt Trax FX, FIFA '96, Mortal Kombat 3, Art Of Fighting 2, G-Gundam, SD Great Battle IV, Super Chinese Fighter, Primal Rage, Doom, Super Mario World 2, NHL 96, Secret Of Evermore, Super Drift Out, Power Drive.** Sono disposto a scambiare due dei miei giochi vecchi con uno solo nuovo. Richiedo e assicuro massima serietà. Annuncio valido per tutta l'Italia.
- DAVIDE; Tel. 0321/35296 (ore serali)

SCAMBIO console **3DO** con convertitore, due joypad e venti fra i migliori titoli (fra cui **Need For Speed, Syndicate, Striker**) con un'altra console e relativi giochi. Si valutano proposte serie. Inoltre compro e vendo software per Playstation e Super NES. Cerco **Saturn** con **Daytona** e **Sega Rally** a prezzi onesti.
- NICOLA GROSSI; Tel. 0883/613562 (ore serali)

ATTENZIONE!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?



GIUGNO 1996
STARFIGHTER
3000
PlayStation
SEGA SATURN
TELSTAR
Electronic Studios
Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia
Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.
Distributore Esclusivo: C.D. VERTE ITALIA srl 21013 Gallarate (VA) Tel. 0331-226900 - Fax 0331/226999